TELJES JÁTÉKPROGRAM: MASTER OF ORION 2

ŰRSTRATÉGIA PC GURU 1997/03 95%

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2000/12

WIZARDS & WARRIORS
SACRIFICE
FIFA 2001

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

EXTRA

METAL GEAR SOLID GAMING GUIDE

BALDUR'S GATE 2

132 OLDAL + 2 CD + POSZTER

1496 Ft

9771217638003 00012

BEMUTATÓK: EMPEROR: BATTLE FOR DUNE, RESIDENT EVIL 3, GUNLOK, STUNT GP, ART OF MAGIC, VENOM, THE ROAD TO ELDORADO

JÁTÉKLEÍRÁS: RUNE, SUPERBIKE 2001, ZEUS: MASTER OF OLYMPUS, SHEEP, BLAIR WITCH VOLUME I-II

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2, SCORCHED EARTH, SWAT 3 ELITE EDITION

DEMÓK A CD-N: RUNE ◦ FIFA 2001 ◦ ZEUS: MASTER OF OLYMPUS ◦ INSANE ◦ FROGGER 2

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól !

KARÁCSONY ELŐTT IS SZERETETTEL VÁRJUK ÖNÖKET

VideoLogic Sonic Fury

A legmodernebb 6 csatornás hangkártya, játékokhoz, házimozihoz, zenéhez OEM változat+WINDVD 2000 szoftver:

24 500 Ft

VideoLogic Digitheatre LC

Élvezze a tökéletes házimozi hangot számítógépén is!

47 900 Ft

Tökéletes multimédia PC széles bővítési lehetőségekkel

Intel® Celeron™ 633MHz
Intel® 815 chipset
64MB SDRAM
10GB HDD, Floppy Drive
IntelDirect AGP VGA
AC-97 stereo hangkártya
48xCD Drive
56Kbps modem
Cherry 105 gombos billentyűzet, görgős egér
Windows ME operációs rendszer
Norton Antivirus, Norton Ghost
1 hónap korlátlan Internet előfizetés
2 év garancia

ORCA HL-C 63310

159 900 Ft

3D Prophet MX

A tökéletes játékminőség
Nvidia Geforce 2 MX grafikus processzor
32 MB szupergyors SDRAM-mal

36 900 Ft

DV Action

Szerkessze önmaga DV kamerája felvételeit
3db FireWire Port+Video Editáló szoftver.

23 900 Ft

Játékvezérlők teljes kínálata

PARTNEREINK TELJES KÍNÁLATÁVAL

Hercules — Grafikuskártyák, Video editálók, Szkennerek

Guillemot — Hangkártyák, Játékvezérlők, Kiegészítők

VideoLogic — Házimozi rendszerek, Multimédia hangszórók, Hangkártyák, grafikuskártyák

Alaplapok

THRUSTMASTER® — Játékvezérlők

Saitek — Játékvezérlők

...k netto árak és nem tartalmazzák a 25%-os ÁFÁ-t. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szerviz)

Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Tel.: 238-7393
Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020

Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840

Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

www.orca.hu

GERICOM

German Industrie Computer

www.acomp.hu

Millennium II

- 15.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 750MHz Mobil SpeedStep CPU
- 256MB SDRAM (512MB bővíthető)
- 20GB UDMA HDD
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- 8x DVD meghajtó, 3.5" floppy disk meghajtó
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- 2x USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg

799.900 Ft

Canon BJC 85

SZÍNES HORDOZHATÓ NYOMTATÓ

A BJC-85 a Canon legújabb hordozható nyomtatója az utazó profik számára. A kifinomult körvonalak a nyomtatónak elegáns megjelenést kölcsönöznek. Teljesítményben hozza, amit idáig csak az asztali nyomtatójától várhatott el. Kompakt, kényelmes, zajtalan megoldást nyújt bárhol és bármikor. Mindezt hihetetlenül jó minőség mellett - 720 dpi-es felbontással, cseppmodulációs technológiát alkalmazva. Természetesen a minőség nem megy a sebesség rovására. A BJC-85 egyetlen perc alatt képes öt fekete-fehér vagy két színes oldalt előállítani.

A BJC-85 kicsiny méretével és könnyű súlyával teljes mobilitást biztosít. Az ultravékony univerzális hálózati adapterrel és az opcionális akkumulátorral a világ bármely pontján használhatja.

69.900 Ft

PHANTOM

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 320MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- HOMEBASE kiegészítővel
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 2x Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- ATi Rage Mobility 2xAGP VGA 8MB
- 2x USB és S-Video kimenetek
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 319mm x 251mm x 25mm, 1.8kg

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Celeron 600MHz
- 192MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 8x DVD

699.900 Ft

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Mobil Pentium III 700MHz
- 192MB SDRAM
- 20GB UDMA HDD
- 8x DVD

799.900 Ft

A legújabb GERICOM modell forradalmi technológiával és tökéletes formatervvel. A „HOT SWAP" HOMEBASE lehetővé teszi, hogy a gépet bárhova a legkevesebb helyet foglalva magunkkal vigyük, de otthon teljes értékű asztali gépként használhassuk. A HOMEBASE ház a DVD, CD Író, FDD, második akku és a 2x Firewire csatlakozás helye. A Firewire csatlakozó azonnal fogadja bármely digitális kamera adatait. Beépített FaxModem és 10/100Mbit Ethernet csatlakozás azonnali kapcsolatot biztosít bármely hálózathoz. A gép hibátlan kiépítése, igen kicsi súlya, tökéletes képminősége minden konkurenciát maga mögé utasít. Egy páratlan megoldás az igazi profik részére!

WEBBOY

intel inside pentium III — intel inside celeron PROCESSOR

- 13.3" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 700MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM meghajtó

399.900 Ft

- 12.1" HPA (800x600)
- Intel Celeron 700MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM meghajtó

349.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 800MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 6x DVD

539.900 Ft

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Memória 256MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine videokártya
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

OVERDOSE II

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Intel 440BX AGP chipset
- Memória 512MB bővíthető
- 3.5" floppy disk meghajtó
- ATi Rage LT-PRO AGP videokártya 8MB
- 2x USB és S-Video TV-OUT kimenetek
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA hely
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Port Replicator opció
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 316mm x 256mm x 38,5mm, 3.2kg
- Hordtáska

intel inside pentium III — intel inside celeron PROCESSOR

Overdose Polo

- 12.1" HPA (800x600)
- Intel Celeron 600MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 24x CD-ROM meghajtó

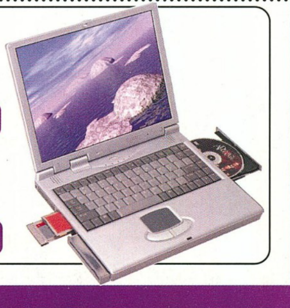
339.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 700MHz
- 64MB SDRAM
- 6GB UDMA HDD
- 6x DVD

489.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 800MHz
- 128MB SDRAM
- 10GB UDMA HDD
- 6x DVD

549.900 Ft



Compugroup
1077 Budapest, Rózsa u. 35.
Tel: 351-7447, 351-7448, elias@compugroup.hu

Compugroup
6700 Szeged, Móra u. 38.
Tel: 06-62-556-310, -11, -12 szeged@compugroup.hu

Compugroup
9000 Győr, Nagy Imre u. 8.
Tel: 06-96-415-434, gyor@compugroup.hu

Gardex
9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel: 06-99 524-250

Mo-Ro
Szekszárd, Széchenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu

Spéci
Budapest XIV. Bánki Donát 62.
Tel: 220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648

ACOMP PÓLUS
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

ANSAN COMPUTER
1119 Budapest, Bártfai u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu

ANSAN COMPUTER
5600 Békéscsaba, Temető sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu

ANSAN COMPUTER
9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

Media Markt

PC GURU

WWW.PCGURU.HU

INTRO

Szeretjük a novembert. A csendesen doboló esőt a háztetőn, az álmos estéket, a békés meleg szobát, s a karácsonyi szezonra beérkező mérhetetlen mennyiségű PC-s játékot. A hónap elején begördült a nagyágyú, a Red Alert 2, s a multiplayer csaták azonnal megkezdődtek a szerkesztőségben. Az új etalon mellett azonban rengeteg említésre méltó játék debütált. A Sacrifice tesztjét először nálunk olvashatjátok. A Take 2 Blair Witch trilógiájából kettő érkezett meg lapzártáig, viszont megkaptuk a Rune-t, amely az Unreal Tournament motorjával elkényeztette a szemünket. E havi teljes játékunk remek szórakozást ígér az űrstratégáknak. Tény és való, hogy nem mai darab, viszont fantasztikus hangulatát a mai napig képtelenek elérni korunk 3D-s „csodái". Sokat gondolkoztunk azon, hogy mi legyen a karácsonyi meglepetésünk. Hosszas töprengés és az olvasói vélemények figyelembevétele után a 2 CD-s Total Annihilation mellett döntöttünk. Az 50 küldetés, valamint az internetről letölthető számtalan pálya és egység hosszú időre lekötheti még azokat is, akik eddig ódzkodtak az efféle stílustól.

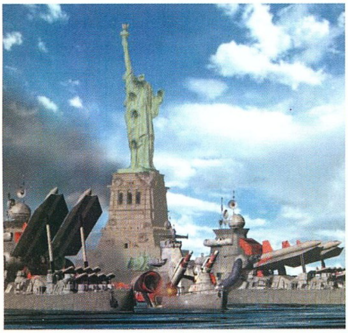
Nincs más hátra, mint jó szórakozást kívánni az e havi PC Guruhoz.

PC Guru Team

a hónap játéka

Végre, nyugtáztam magamban, amikor a játék beérkezését követően megkezdett multiplayer csaták után elégedetten tekintettem magam elé. Kiforrott kezelhetőség, remek egységek, korlátlan lehetőségek és kiegyenlített ellenfelek jellemzik Westwoodék legújabb fenegyerekét, a Red Alert 2-t. E mellé párosult még a két, 12 küldetésből álló hadjárat. Ezek után kétség sem férhetett hozzá, hogy melyik program lesz a hónap játéka. Gratulálunk Westwood, sikerült túlszárnyalnod a várakozásokat. Megérte ezt az öt év várakozást.

Sasa



Red Alert 2

News

8 Legends of the North: Konung
8 Battle Cruiser Millennium
8 Gunman: Chronicles
9 Severance: Blade of Darkness
9 Dark Age of Camelot
9 Z: Steel Soldiers
10 Tycoon duó
10 A neved legyen AquaNox!
10 Blitz: Disc Arena
10 Wizardry 8
11 A Revenant alkotói váltanak
11 No Name War
11 Icewind Dale: The Heart of Winter
12 Druid King
12 Mivel játszik az oroszlán?
12 Myst 3: Exile
13 Bedrock Bowling
13 LULA 3D
13 Nem lesz Settlers IV béta
14 Roham a hóesésben
14 Érzékeny búcsú
14 Outforce
14 Februári Startopia
15 In Cold Blood
15 Dungeons & Dragons film
15 Internet Football Club

Játékleírás

28 Rune – Unreal motor a Valhallában
32 Sacrifice – Lélekvándorlás Shiny módra
36 – Red Alert 2 – Jött látott és győzött
40 Superbike 2001 – Lefulladt
42 Zeus: Master of Olympus – Istenek eledele
44 Sheep – Virtuális pásztoróra
46 Combat Flight Simulator 2 – A Microsoft ismét a fellegekben
48 Fifa 2001 – Az EA kiállítva
50 Blair Witch Volume 1: Rustin Parr
52 Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock
54 Wizards and Warriors – Klasszikus RPG
58 Scorched Earth – Hexagonális (rém)álom
60 SWAT 3: Elite Edition – Taktikai FPS
62 Baldur's Gate 2 Gaming Guide part 2 – 2nd Edition
70 Metal Gear Solid – Bevégeztetett
76 Grand Prix 3 beállítások – A boxutcában
78 Mentőöv
80 Műhelytitkok
82 Cheat

28

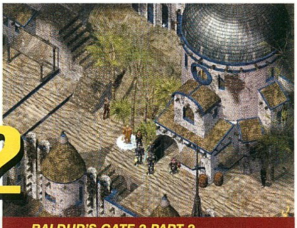
„S megteremté a Westwood a Command & Conquert..." Szerintem a készítőknek fogalmuk se[...] hogy ezzel mekkora lavinát indítanak el. Új műfaj s[...] mely alapjaiban rengette meg a PC-s játékvilágot. [...] az a program, mely képes volt elhódítani a tömege[...] hagyományos stílusoktól.

TARTALOM

BEMUTATÓ

16 Emperor: Battle for Dune – Féreg 3D-ben
18 Resident Evil 3: NEMESIS – Borzongató
22 Gunlok – Stratégia óriásrobotokkal
23 M&M: Art of Magic – Fantasy stratégia
24 Stunt GP – Re-Volt kicsit másképp
25 Venom – Orosz válasz a Halo-ra
26 The Road to El Dorado – Fiatalos kalandjáték

22



62

BALDUR'S GATE 2 PART 2

70

METAL GEAR SOLID

TALLÓZÓ

84 Hardware hírek
88 Sony MZ-E90
90 Intel P4
90 TerraTec Phono PreAmp
92 Logitech FFB 2.0
93 Logitech kormányok
94 Socket-A alaplapok
96 Integrált lapkakészletek part II
100 Túl az x86-os siralomvölgyön III
102 Októberi forrongás
103 Macho, macho.... telefon
104 Mobil mp3
108 Digicam kalauz
116 3D Rovat
118 Grab
120 Hardware fórum
122 Levrov
124 Külvilág
130 Következő szám

GAMING GUIDE

Kalauzsorozatunk ezúttal a digitális fényképezőgépekkel és a fényképezéssel foglalkozik. Megpróbálunk kicsit betekinteni a fényképezés, valamint kifejezetten a digitális fényképezés rejtelmeibe, tanácsokat adunk kezdő és haladó fényképészeknek, és nem utolsósorban jó pár digitális fényképezőgépet vizsgálunk meg, és mondunk róluk véleményt.

108-115

TELJES JÁTÉK

MASTER OF ORINON 2

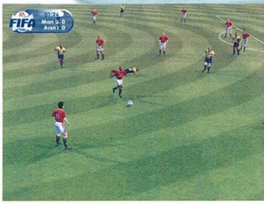
Sok év eltelt, mióta ez a program megjelent az egykor legendás Microprose gondozásában, de szerény véleményem szerint – és sokan osztják ezt a rengeteg fan-site-ból ítélve – azóta is a Master of Orion 2 az űrstratégiák koronázatlan királya. A fajok kidolgozottsága, a rengeteg találmány és a véletlenszerűen változó játékterep nagyon kedvez az újrajátszhatóságnak, és a játék végén található értékelés pedig sokakat késztet az újabb és újabb ponthatárok döntögetésére. Apropó, ki ért el 21740 pontnál többet impossible szinten?

Pellus

TARTALOM

DEMÓK

FIFA 2001



Idén is minden a megszokott medrében folyik az EA Sportsnál. Viszont az újév eljövetelével nem biztos, hogy azt kapjuk, amire számíthatunk. Az NHL 2001 fergeteges sikere után szomorúan kellett megállapítanunk, hogy bizony az európai futball szerelmeseinek egyre kevesebb jut a minőségből. Lehet, hogy a készítők mostanra a jó jelzővel megelégedtek, vagy csak a Mi tapasztalatunk kesernyés ízű, de inkább alkoss Te is véleményt, próbáld ki a demót!

INSANE

Hazai fejlesztésről beszámolni mindig örömteli esemény, különösen akkor, ha a produkció minden elfogultság nélkül fantasztikusra sikeredett. Az Invictus berkeiben készült Insane méltó folytatása a nagy sikereket elért Terep 2-nek. Őrületes autóverseny és nem mindennapi multiplayer játékmódok várják a játékost. A napokban megjelenő játék demó verzióját a CD-mellékleten megtaláljátok. Mindenkinek jó szórakozást hozzá!

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

A Pharaoh után sokan kétkedve fogadták az Impressions legújabb birodalomépítő játékát, a Zeust. Attól tartottak, hogy a grafikán kívül semmi sem fog fejlődni. Szerencsére nem lett igazuk, az internetes pletykák szerint a Zeus lett az év egyik legsikeresebb stratégiai játéka. A PC Guru tesztelője is ódákat zengett róla, s a demót kipróbálva Ti is véleményt formálhattok.

RUNE

A Take 2 legújabb fantasy akciójátéka a vikingek hőskorába repíti el az izgalmakra vágyó kalandorokat. A Tomb Raiderhez hasonlóan 3rd person nézetből követhetjük az eseményeket. A grafikára igazán nem lehet panaszunk, a fejlesztők az Unreal Tournament motorját használták fel. A Drakan óta nem nagyon jelent meg hasonló stílusú program, kíváncsiak vagyunk, mit hoztak ki a készítők ebből a remek ötletből.

A HÓNAP SHAREWARE JÁTÉKA

MAGIC DUST 2

A Magic Dust 2 lett a hónap shareware játéka. Ugyan kicsit meghaladja azt a méretet, amelytől kategóriájában maradhatna, viszont 10 megája rengeteg szórakozást rejt mindenki számára. A játékot oldalnézetből irányíthatjuk, akár ketten, vagy egyedül, a számítógép ellen. A Tanks különös átdolgozása, de a „capture the flag" - illetve teljes verzió vásárlása esetén egyéb - játékmódok sokkal érdekesebbé varázsolják azt. Egyszerű kezelhetőségével és szabályaival mindenki könnyedén megbarátkozhat.

A HÓNAP PROGRAMJA

PAINT SHOP PRO 7.0 FINAL

Hosszú várakozás után végre megérkezett a Paint Shop Pro legújabb, 7.0-ás verziója. A nagy várakozás nem volt persze hiábavaló, hiszen a sok újítás arról tanúskodik, hogy a fejlesztők nem vesztegették az idejüket. Nagy súlyt fektettek például a fényképfeldolgozásra. A képek színhibáinak kijavítása, vagy például a vörös szemek eltűntetése (a szem színét is kiválaszthatjuk, és megadhatjuk, hogy emberi vagy állati szemről van-e szó) meglepően jó javulást hoznak. Az interlace és különböző zajok, hibák eltüntetésében is eredményesen lép fel, sőt még a túlzottan zsugorított JPEG képeink tömörítésből adódó minőségromlásán is enyhíthetünk.

A Vektoros objektumok kezelésén is sokat javítottak, hiszen most már kedvünk szerint textúrázhatjuk őket, de akár tetszőleges formájú és színű ecsetet, továbbá egyedi vonaltípusokat használhatunk. Megjelentek a vektoros rajzolást segítő segédvonalak és a segédrács, melyhez igazíthatjuk a vonalunkat vagy objektumunkat. Természetesen a kor követelményeihez hűen nem maradhatott el pár olyan funkció, amely a honlap szerkesztése során jöhet jól. Képes például a nagyobb képek automatikus feldarabolására és táblázatba helyezésére, de akár érzékeny pontokat is létrehozhatunk a képen, melyekre kattintva valamilyen esemény következhet be. A Paint Shop Pro mellé járó Animation Shop3 (mellyel animációkat készíthetünk) nem rukkolt elő ennyi újítással, leginkább talán a hibák javítására fektették a hangsúlyt.

Chris

MASTER OF ORION 2

StartBox

Fejlesztő: Microprose
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.hasbro.com

Sok év eltelt, mióta ez a program megjelent az egykor legendás Microprose gondozásában, de szerény véleményem szerint – és sokan osztják ezt a rengeteg fan-site-ból ítélve – azóta is a Master of Orion 2 az űrstratégiák koronázatlan királya. A fajok kidolgozottsága, a rengeteg találmány és a véletlenszerűen változó játékterep nagyon kedvez az újrajátszhatóságnak, és a játék végén található értékelés pedig sokakat késztet az újabb és újabb ponthatárok döntögetésére. Apropó, ki ért el 21740 pontnál többet impossible szinten ?

Az Orion tulajdonképpen hagyományos játék abban az értelemben, hogy mindenből tartalmaz egy keveset: van benne építés, felfedezés, diplomácia, kémkedés, hősök, meglepetések... És ez olyan zseniálisan ötvöződik, hogy valami egészen fantasztikus hangulatot áraszt – egyszerűen odabilincsel a képernyő elé!

Aki szeret a neten böngészni, és a stílust sem veti meg egészen, annak érdemes egy délutánt eltöltenie a rengeteg fan-site felkeresésével. Én már eléggé veteránnak érzem magam (legalábbis a gép elleni játékban), de engem is megleptek a rengeteg ötlettel és taktikai finomsággal, amit mások kihoztak ebből a játékból! Arról nem is beszélve, hogy egymás elleni játékhoz igen komoly elemzéseket találtam, amelyek olyan fajok előnyeit ecsetelték, melyeket én teljesen kihagytam az életemből, mivel a gép ellen nem bizonyultak hatékonynak! Végül, de nem utolsósorban rengeteg editort és mindenféle „limit-felszabadító" szoftvert írtak hozzá, amelyek egy része persze a csalást szolgálja, de mások egészen jól használhatók a játék lehetőségeinek kibővítésére (például az a program, mellyel a pickek szabadon editálhatók a játék elején).

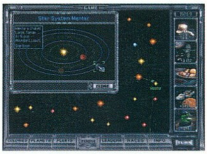
A két legnehezebb szinten (hard és impossible) a gép persze pofátlanul csal magának, de én még ezt is meg tudom bocsátani: főleg, mióta ennek ellenére is meg tudom verni... Persze volt egy időszak, amikor másképp vélekedtem a dologról, de akkor meg a „csakazértis" érzés hajtott – és máig sem felejtem el azt a ködös hajnalt (fél 5 körül járhatott), amikor először sikerült a gépet legnehezebb szinten megvernem! Akkor már egy hónapja kínlódtam, mentettem minden körben, próbálgattam a lehetőségeket a diplomáciában, és amikor végre sikerült, legalább másfél kilót hízott a májam!

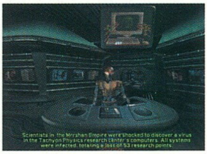
Szóval ez a játék tudott „valamit", amit azóta sem nagyon tudtak megismételni... És zavarba jönnék, ha megkérdeznék, mi is az! Nyilván a stílus sem rossz (az előző rész is nagyon sikeres volt), de ez nem magyaráz meg mindent... A grafika – mondjuk ki őszintén – nem csúcsminőségű, a zene és az effektek sem a mai kor elvárásait tükrözik (sőt, már megjelenésekor sem voltak valami kiemelkedők!), mégis, valami mindig rávészi a stratégia mániákusait, hogy leüljenek a gépük elé, és betegyék ezt a CD-t az olvasóba. A kulcsszó: a hangulat! A Master of Orionban sikerült megteremteni a hangulatot, evvel pedig meglehetősen kevés program dicsekedhet a számítógépes játékok megjelenése óta. Bevallom, nekem ma is állandó lakója a winchesteremnek, és néha-néha leülök elé egy meccsre valamelyik nehezebb fokozaton.

Minden stratégiaőrültnek csak ajánlani tudom a programot – a kategória legalább olyan klasszikusát tartjátok most a kezetekben, mint a Panzer General vagy a Battle Isle. És legalább olyan jót is...

Még egy utolsó megjegyzés: noha a korábbi fejlesztőcsapat feloszlott (sajnos a két kulcsfigura, Steve Barcia és Ken Burd is távozott), új emberekkel már megindult a Master of Orion III fejlesztése, amely megpróbál választ adni az Antaran és Orion legendájára – és természetesen újabb kellemes órákat (khmmm... napokat, heteket) fog szerezni nekünk, megrögzött stratégia-mániákusoknak!

Pellus
„The Master of Orion"





GUNMAN: CHRONICLES

A meglepő módon készülő Gunman lassan kezd teljes formát ölteni. A várva várt megjelenés egyre közeledik, úgy tűnik, hogy a Rewolf csapatának egyszerű, ingyenesen letölthető kiegészítőjére érdemes volt a Valve szoftverfejlesztőinek lecsapniuk. Már csak egyetlen kérdés motoszkálhat fejetekben, hogy vajon mennyire tűnik majd kopottasnak a három éves születésnapját ünneplő Half-Life motorja?

A kérdés jogos, bárkiben felmerülhet, hiszen a hazai kiadó jóvoltából hozzájutottunk egy – nagyon reméljük, hogy korai béta állapotban lévő – bemutató változathoz, amelynek megtekintése után szélesre húztuk szánkat. Az idő vasfoga nem kímélte a Gunmant, de ez nem jelenti azt, hogy le kell mondanunk róla, mert még így is rengeteg újdonságot és izgalmas szórakozást ígér. Említést érdemelnek a fegyverek változtatható tüzelési változatai és a harci járművek, melyekbe bármikor belevágódhatunk. Reméljük, sok minden akad még a tarsolyban, amire érdemes lesz felfigyelni. Decemberben minden kiderül.

Chris

Megjelenés: 2000. december
sierrastudios.com/games/gunman

BATTLE CRUISER MILLENNIUM

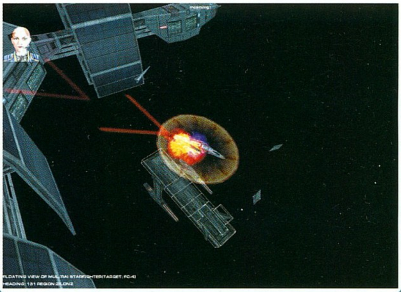
Úgy látszik, Derek Smart, a Galcom frontembere csak nem adja fel a próbálkozást, hogy eladható terméket teremtsen a Battle Cruiser sorozatból. Az eddigi részek kivétel nélkül erősen negatív kritikákat kaptak, részben a gyenge játszhatóság, részben az idejétmúlt grafika miatt. Ennek ellenére mégis akad párezer fanatikus, akik látnak jövőt ezekben a játékokban, az ő örömükre készül a legújabb változat, mely a 3D gyorsító kártyák támogatása mellett végre rendes többjátékos móddal is rendelkezik.

De aki még ennél is többre vágyik, annak készül a Galactic Command Online, mely ugyanennek a játéknak a kizárólag neten játszható változata lesz. Itt aztán kész univerzumokban bolyonghatsz, több mint százféle járműbe pattanhatsz be, hogy felderítsd a mélyűr magányos zugait, vagy szkafanderbe bújva leszállhatsz a bolygók felszínére, hogy a lakosokkal kereskedj, esetleg csapdába csald ellenségeidet.

Jó lenne hinni a sikerben, csak hát ugye a régi rossz tapasztalatok...

Bird

Megjelenés: 2001. vége
www.bc3000ad.com



LEGENDS OF THE NORTH: KONUNG

Szomorú, de hazánkban legtöbben alig találkoznak orosz fejlesztésű játékokkal, holott jelen pillanatban is rengeteg készül belőlük. Náluk az egyik legkedveltebb stílus a Rage of Magesből ismerős, szerepjáték elemekkel megspékelt akció-stratégia, melynek tonnaszám készülnek a változatai. Ilyen lesz a Konung is, mely a vikingkor alapján elképzelt fantasy világban játszódik. Társaihoz hasonlóan erre is leginkább a gigantikus jelző illeszthető, hisz csupán tárgyakból több mint százféle található, s ezeket különféle varázslatokkal megdelejezve körülbelül negyvenezer féle változatot lehet előállítani.

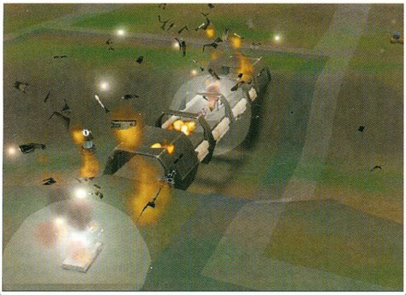
Mint a képekből is látható, a kinézetre sem lehet panasz, a 800x600-as felbontás bőven elegendőnek bizonyul a Baldur's Gate perspektívában, kézzel festett háttereken zajló események megjelenítéséhez. A pláne azonban az, hogy bár ezek a játékok sok szempontból elmaradnak a nyugati normák mögött, azok az egyedi ötletek még mindig megtalálhatók bennük, melyek amazokból rég kivesztek. Persze, ez is csak nálunk tűnik így, a saját hazájában csak az ezredik klón lesz, de hozzánk mégis új szelet hozhat, mely talán rövid időre felébreszt tespedtségünkből.

Bird

Z: STEEL SOLDIERS

Z. Egyetlen betű csupán, melyről korunk gyermekének a hangya, míg a veterán stratégának nagyszerű játék sejlik fel emlékeiben. A Bitmap Brothers úgy gondolta, üzletpolitikájában nem épít kizárólag e második korosztály képviselőire, ezért a Z második részét a valljuk be, kissé amúgy is fantáziátlan Z2 helyett végül Z: Steel Soldiers néven dobja ki. Az EON Digital Entertainment természetesen nem tiltakozott, szerencsére a név kevésbé izgatja, mint az, hogy minőségi munkát adjon ki a keze közül. Élvezetes látványvilág, egyedülállóan fejlett mesterséges intelligencia az ígéret. A valóság jövő év második negyedévében kiderül, addig is maradnak a képek.

Lily

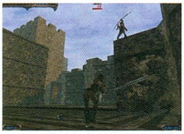


SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

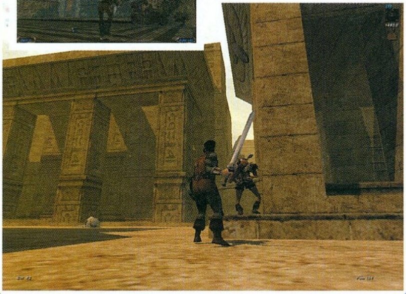
Kicsit szégyellem magam, mivel a múltkori számban csúnya bakit követtem el. Úgy mutattam be a Rebel Act Severance című játékát, mint a Rune és Blade rivális át, holott valójában csak arról van szó, hogy különféle jogi okokból a Blade címe megváltozott, és ez lett belőle. Hiába, nem olyan egyszerű kiigazodni az állandóan változó játékpiacon. :)

De ha már így alakult, legalább megragadom az alkalmat, hogy megosszam veletek a legújabb képeket. :)

Bird



Megjelenés: hamarosan
Kiadó: Codemasters
www.rebelact.net/severance



DARK AGE OF CAMELOT

Ha már valaha beléptél az online játékok varázslatos világába, tudhatod, micsoda akaraterőre van szükség az első hónapokban, hogy ne töltsd az egész napot a gép előtt, hanem néha gondolj a családodra, munkádra is. Ezzel a vonzerővel a fejlesztők is teljesen tisztában vannak, így nem csoda, hogy hamarosan egyre-másra látnak napvilágot a különféle Sci-Fi és Fantasy világokban játszódó netes programok. Ilyen lesz a Mythic Entertainment színeiben készülő Dark Age of Camelot, mely Albionba kalauzol el, közvetlenül az Artúr király halálát követő kaotikus évekbe.

A készítők szerint a legtöbb hasonló programmal ellentétben, ebben elsősorban nem a számítógép által irányított lényeket kell püfölni, hanem három nemzet valamelyikének képviselőjeként a többi játékossal kell megmérkőznöd. Mikor ezt először olvastam, igencsak megdöbbentem, hisz mi esélyük lehet a kicsiny kis kezdőknek a másfél éves bajnokokkal szemben? Nos, erre is van megoldás, mégpedig a védett zónák, ahol viszonylagos biztonságban, csak a fenevadak elől bujkálva vadászhatsz. Mikor aztán elérkezettnek látod az időt, az ellenséges peremterületek fosztogatására induló valamelyik csapathoz, esetleg kész hadjáratra induló seregekhez csatlakozhatsz.

Ez így szép és jó, de valójában nem sokban tér el az EverQuest módszereitől, hisz tapasztalati pont továbbra sem a többi játékosért jár; ha fejlődni akarsz, bizony buta géplényeket kell ölnöd. A fő különbséget a „birodalmi pontok” jelentik, melyeket akár támadóként, akár védelmezőként szerezhetsz, s melyekből különféle egyedi képességeket „vásárolhatsz”. A készítők ily módon próbálják rávenni az embereket, hogy ne ücsörögjenek mindig az unalomig ismert zónácskájukban, hanem csatlakozzanak másokhoz, és próbáljanak szerencsét idegenben is.

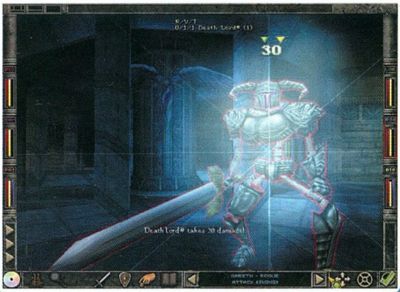
Bird

www.darkageofcamelot.com
Megjelenés: 2001. nyara

WIZARDRY 8

Nemrégiben jelent meg a Wizards and Warriors, melyet D. W. Bradley, a Wizardry sorozat ősatyja álmodott és valósított meg csapatával karöltve. Eközben persze a Sir-Tech sem tétlenkedett, javában dolgozott a folytatáson, s mivel nem lehetett nem észrevenni a két játék közötti hasonlóságot, egyfajta verseny alakult ki a cég között. Idő szempontjából Bradley lett a győztes, hisz az ő programja már megjelent, ám erre válaszul ellenfelei nyálcsorgató animációt adtak ki, hadd lássák a rajongók, mire várnak évek óta. Sajnos helyhiány miatt ezt már nem tudtuk feltenni a CD mellékletre, de ha van pár órátok, ugorjatok el erre a címre: www.sir-tech.com/wizardry8, és töltsétek le a 28 MB-os fájlt.

Bird



A NEVED LEGYEN AQUANOX!

A Massive Development új nevet adott az Archimedean Dynasty folytatásának. A csapat szerint az immár végleges AquaNox cím jobban kifejezi a játékban rejlő sötét és kegyetlen aspektusait. Az AquaNox egyébként ott folytatja, ahol az AD abbahagyta, így a sztori nem szakad meg, csak éppen az Emerald "Dead Eye" Flintet megszemélyesítő játékosok hangulatosabb és kivitelezésében jóval szebb programot vehetnek majd kézbe. Sajnos mindez még csak ígéret, kép nincs.

Lily

Netinfo: www.massive.de

TYCOON DUÓ

Az Activision Value Publishing két új programot is bejelentett novemberben. A Fast Food Tycoonban a pizza készítésének és értékesítésének trükkjeit fedezhetjük fel, míg a Ski Resort Tycoonban a síeléshez kapcsolódó üzletágban mélyedhetünk el. Ez utóbbi 3D-s játékban saját hegyünk lesz, melyen nekünk kell kialakítanunk a gyakorló és sportpályákat, hoteleket, éttermeket és szórakozóhelyeket stb. Mivel konkurenseink is ugyanezt teszik, bevételeink munkánk minőségétől függnek majd.

Lily

Netinfo: www.activisionvalue.com.

BLITZ: DISC ARENA

Nem tudom, csak én nem érdeklődöm-e eléggé a sportjátékok iránt, vagy valóban rendkívül ritkán jelennek meg ilyen alkotások. Persze, tudom, ott vannak a FIFA, NHL, meg hasonló sorozatok, de itt most valami újra, valami egyedire gondoltam.

A Blitz valójában nem is igazi sportjáték, hisz kombinációs készségre viszonylag kevés szükség van, a reflexek annál fontosabbak. Akárcsak annak idején a Speedballban, itt is zárt arénában kell küzdened, hogy megszerezd a középütt megjelenő korongot, és a kedvednek legmegfelelőbb módszerrel eljuttasd az ellenfél kapujába. Ez az egyetlen szabály, ezen túl aztán bármit megtehetsz; ha akarsz, cselezgethetsz, de ha úgy gondolod, használhatod az öklödet, nehéz bakancsodat, vagy különféle célszerszámokat a pálya megtisztítására.

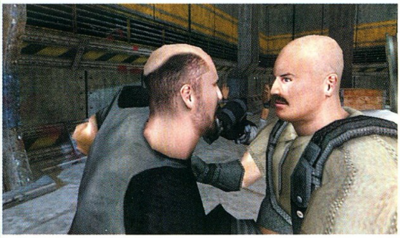
Gyakorlatilag ezzel mindent elmondtam, amit a játékmenetről tudni kell, de a grafikai engine is érdemel pár szót. A Southend Interactive ahelyett, hogy mások által készített motort licencelt volna, inkább hozzáfogott a sajátja kifejlesztéséhez. A Q3 Arena rajongók most biztos a fejüket csóválják, pedig könnyen lehet, hogy a DBA Engine jelen esetben jóval alkalmasabb lesz. Szakítva a hagyományos módszerekkel újfajta Bump mapping számolási eljárást vezettek be, mely a régihez sokkal kevesebb processzoridőt használ, ám éppoly tökéletes minőséget biztosít. Emellett természetesen minden egyéb fontosabb effekt is megtalálható, például a színezett, irányítható fényforrások, melyekkel akár neoncsőhöz, akár reflektorhoz hasonlító hatás érhető el.

A karakterek rendkívül részletes kidolgozottságúak lehetnek, a készítők olyannyira odafigyelnek rájuk, hogy még az arckifejezésük is változik az egyes helyzetekben, vagy a felépítésük deformálódhat, például a mellvértjük behorpad.

A kiadás időpontja egyelőre még nem eldöntött, mint ahogy az sem vehető teljesen biztosra, hogy a terveknek megfelelően valóban lehet-e váltogatni első és harmadik személyű nézetek között – tehát van még min dolgozni –, de az azért biztató, hogy a fiúk nagyon igyekeznek, technikai téren semmiképp sem szeretnének lemaradni a konkurenciától.

Bird

www.southend-interactive.com



ICEWIND DALE: THE HEART OF WINTER

Az Icewind Dale egyike volt az Interplay nagy meglepetéseinek éppúgy pozitív, mint negatív értelemben. A Baldur's Gate-től vagy Planescape: Tormenttől eltérően ebben a játékban nem igazán a történet, a gondolkodtató feladatok megoldása, a szálak felgöngyölítése volt a lényeg, hanem nemes egyszerűséggel erős szörnyetegek hentelése, nagyhatalmú fegyverek gyűjtése. Ennek ellenére mégsem lett belőle egyszerű hack'n'slash, mivel az AD&D szabályrendszer megtartása és a gyönyörű kinézet biztosította az igényes szórakozást.

Most a fejlesztők kiegészítő lemez készítésén fáradoznak, mely a szokásostól eltérően nem csupán pár extra órával hosszabbítja meg az élvezetet, de valódi újításokat is tartalmaz. Jelentősen javítanak a grafikai motoron: lehetővé teszik a 800x600-as felbontás választását, s továbbfejlesztik az OpenGL támogatást. Továbbá a kezelőpanel egyetlen billentyű lenyomásával eltüntethető lesz, így teljes képernyőn elvezhetjük a tájak szépségét.

Természetesen a tapasztalati pont korlát jelentősen kitolódik, a 2 900 000-es érték elegendő lesz 20. szintű gyógyító, 14. szintű druida, 19. szintű harcos, 17. szintű varázsló, paplovag vagy kósza, illetve 20+ szintű tolvaj vagy bárd kinevelésére. Ezzel persze együtt jár vagy hatvan új varázslat bevezetése, nyolcvan varázstárgy, tíz-húsz sosem látott szörnyeteg, és hat terület, melyen mindezt megtalálhatod.

Ez sem elég? Rendben, akkor adjuk még a listához a drágakő és tekercstartókat, melyek használatával végre kiküszöbölhető az idegesítő „már megint betelt a tárgylistám" effektus, valamint a kószák nyomkereső képességét, mellyel megsaccolhatod, milyen lények tartózkodnak az adott zónában, és körülbelül hányan lesznek. S természetesen lesznek új karakterkinézetek, illetve -hangok, melyek tovább javítják az amúgy is nagyszerű hangulatot.

Mi egyebet kívánhatnánk még?

Bird

NO NAME WAR

Ebben a számban még nem írtam stratégiai játékról, de most pótolom a hiányosságot. A No Name War különös alkotásnak ígérkezik, a fejlesztők nagyon titokzatosan beszélnek róla, de azért sejtetni engedik, hogy megjelenésekor egy csapásra ez válik majd etalonná. Hát, én nem tudom, ez vajon csak reklámfogás-e, vagy tényleg ennyire bíznak magukban, de az eddigi adatok számomra semmi extrát nem bizonyítottak.

Persze azért nem nevezhető különösebben gyakorinak, hogy a küldetésekre osztott történetmenet helyett csupán egyetlen hatalmas, körülbelül 100x100 képernyőnyi méretű térképet kapunk, melyen aztán úgy igazgatjuk birodalmunkat, ahogy az nekünk tetszik. Gyárthatunk hatalmas hadsereget, de akár kémkedéssel, elterelő hadműveletekkel, csapdába csalással, különleges csapatok bevetésével is érhetünk el sikereket. Mindehhez kétszázötven-háromszáz különféle egység áll rendelkezésünkre, mely valóban tisztességes mennyiségnek számít.

De mi ebben az újdonság? A Total Annihilationban is volt ilyen kínálat, az pedig már évekkel ezelőtt megjelent. Ez az, amit a készítők még nem árultak el, bár rebesgetik, hogy a csapatok irányításába szerepjáték elemeket is beépítenek. Nos, ez így nem sok, de jövő év elején úgyis lehull a lepel.

Ja, azért annyit még megjegyeznénk, hogy a térkép méretéből, illetve a számtalan egység poligonszámából adódóan a program futtatásához feltétlen szükség lesz valamiféle 3D gyorsító kártyára, ám így lehetővé válik az 1280x1024-es felbontás használata is. No, legalább a kinézetre biztos nem lesz panasz.

Bird

www.amc.ro

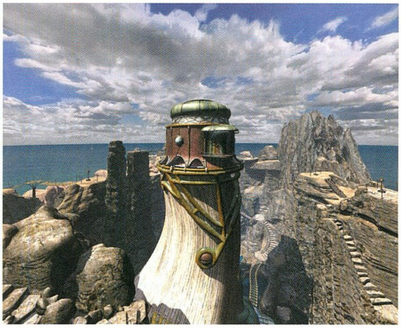
A REVENANT ALKOTÓI VÁLTANAK

A Cinematix jövőben megjelenő PC és PS2 programjaihoz a NetImmerse 3D motort fogja használni. Az ezzel az engine-nel megjelenő első fecskére azonban még jövő év végéig várnunk kell.

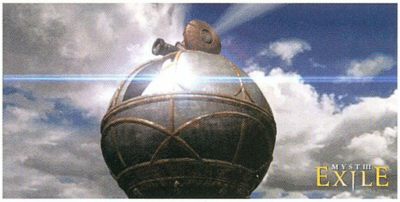
Lily

www.cinematix.com

MYST 3: EXILE



Bár jómagam soha nem voltam képes megkedvelni a Myst sorozatot, mások beszámolóiból tudom, hogy éppoly lelkes rajongótábort tudhat magáénak, mint teszem azt a Star Wars univerzum. Ennek elsődleges oka a rendkívül részletesen, mondhatni mesterien kidolgozott világ, melynek történetébe számos, az adott helyzethez szorosan nem kapcsolódó mesét ágyaztak, hogy színesebbé, mélyebb tartalmúvá tegyék. Ehhez járul hozzá a – bizonyos vélemények szerint – művészi kinézet és varázslatos muzsika. Nos, mikor ezeket a véleményeket hallom, már csak a jelzőktől rosszul leszek, de az tagadhatatlan, hogy az első rész példátlan sikert aratott (több mint egymillió példányban kelt el), tehát mégis lennie kell benne valami igazságnak.



A második rész pár éve jelent meg Riven címen, és most úton van az Exile, melyet már nem is egyszerűen folytatásként emlegetnek, hanem a következő lépésként az evolúció során. (Fúúúj! :)) Ennek oka a teljesen új játékmód, melyben teljes 360°-os szabadsággal lehet nézelődni a réginél csöppet sem kevésbé részletes vidékeken. Hurrá, hurrá! Most ezzel a módszerrel nem fogom kipróbálni azt az öt új korszakot, melyben bemutatkozik a legújabb gonosz, kivel szegény kis Artus fog szembenézni.

Bird

www.myst3.com

MIVEL JÁTSZIK AZ OROSZLÁN?

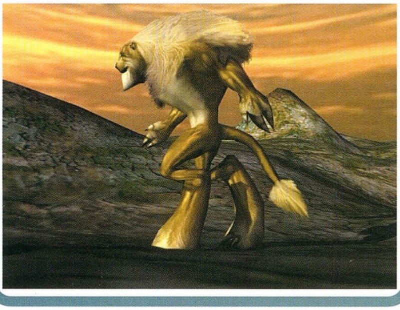
A Black & White alkotói amellett, hogy szorgosan dolgoznak a maximalista Peter Molyneux álomprogramján, új internetes platformot indítottak. Szerintük a Liongames képzeleteink megvalósulásának birodalma lesz, ahol cikkek, linkek és egyéb csemegék várják majd a rajongókat. A honlap már megnyitotta kapuit a hálón.

Ha már a cégnél tartunk, Peter Molyneux nemrégiben több internetes lap kérdéseire is igen érdekesen válaszolt. Ezek szerint a B&W ugyan még meg sem jelent, de már kiderül, lesz második rész (minden ellenkező híresztelés ellenére PC-re is), és valószínűleg abban már lesz lehetőség kedvenceink szaporodására is.

A cég által hivatalosan még meg nem erősített hírek közt szállingózik az is, hogy a Lionhead következő programja egyelőre Dojo címen fut, stílusát tekintve különleges harci játéknak készül, bár Molyneux is elismeri, ezen a téren nehéz újat felmutatni.

Lily

Netinfo: www.liongames.com, www.lionhead.com



DRUID KING

A Haemimont Multimedia és az Octagon Entertainment közös játéka Norman Spinrad azonos című regényén alapul. A real-time stratégia, kaland és RPG jegyeket ötvöző programban Vercingetorix, Avernii királya egyesíti a gall törzseket. Ellenfele nem más, mint maga Julius Caesar, aki e birodalom bekebelezésére készül.

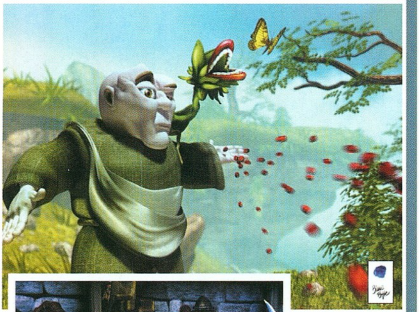
Még nem sokat tudni a gigantikus csatákat felsorakoztató programról, csupán annyit, csapataid élén különböző stratégiai és taktikai képességekkel bíró hősök állnak majd.

A sajtó számára kiadott képek alapján semmit nem lehet jósolni, hiszen a jó stratégiákban nem a látvány a döntő, így erre még visszatérünk, ha érdemes.

Lily

Megjelenés: 2001. karácsony
haemimont.com/druidking

NEM LESZ SETTLERS IV BÉTA



A Blue Byte mégsem indít nyitott bétatesztet. Az ok egyszerű: időhiány. A cég a programot mindenképpen ki akarja adni karácsonyra, ám erre nem lett volna lehetőség, ha még most, november elején a nagyközönség számára hozzáférhető nyitott bétatesztet kezdenek. Ennek ellenére a Blue Byte ígérete szerint decemberben bugmentes Settlers IV-et telepíthetünk a gépünkre.

Lily

Netinfo: www.bluebyte.net

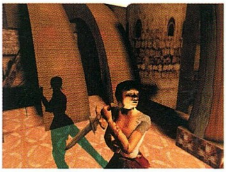
LULA 3D

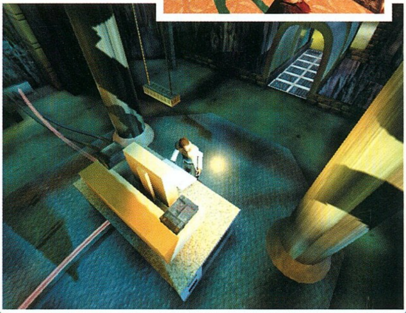
A 3D shooterek virágkorában cseppet sem meglepő, ha minden kicsit is sikeres hőst az arénába dobnak. Nos, Lula kisasszony a legkevésbé sem nevezhető hősnek, mégis igen népszerű volt a maga nemében, ezért néhányan úgy látták jónak, hogy piacra dobják ebben a stílusban is. A jövő év végén megjelenő programból még nem sokat lehetett látni az őszi ECTS-en, bár a játék alapjául szolgáló Vulpine Vision motort már bemutatták. Ígéretes.

A kiállításon Lulát egy dúskeblű, mosolygós hölgyemény alakította, ám arra nem derült fény, hogy néz majd ki a játékban.

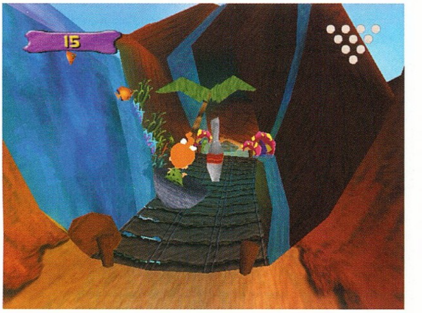
Lily

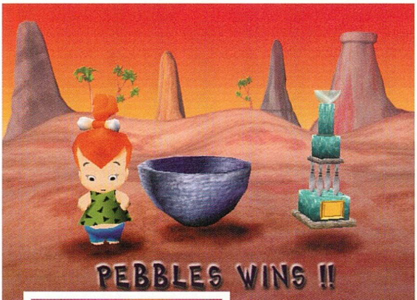
Megjelenés: 2001. vége
Netinfo: www.cdv.de





BEDROCK BOWLING





A SouthPeak Interactive hamarosan megjelenő játékával kőkorszaki bowlingozásra invitálja a játékosokat. Ez alkalommal a Hanna-Barbera rajzfilmstúdió hősei új, sportos oldalukról mutatkoznak be. A szerkesztőségünkbe érkezett preview kód alapján e különleges kuglijáték inkább az ifjabb korosztálynak készült, vagy csak minket nem köt már le, hogy Frédivel, Bénivel, Enikővel vagy Benőkével teknőbe csücsülve próbáljuk eltalálni a bábukat, miközben ellenállhatatlanul csúszunk ki tudja, merre és meddig. Színes, látványos, de hiányzik belőle valami.

Lily

Megjelenés: a napokban
Netinfo: www.southpeak.com

FEBRUÁRI STARTOPIA

2000. november 1-én az Eidos bejelentette, hogy a Mucky Foot futurisztikus stratégiájának megjelenési időpontját februárra tolták. A kiadó szeretné ugyanis, ha a fejlesztők még csiszolnának a program AI-ján és a multiplayer módon is. Rebecca West elmondása szerint ugyan tudják, hogy a stratégia rajongói csalódottak lesznek, mert nem kapják meg karácsonyi ajándékukat, de bizonyára megbocsátanak, ha ez a program tökéletesítésének ára.

Lily

Netinfo: www.eidosinteractive.com.

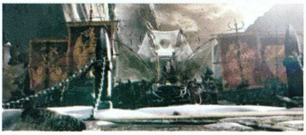
OUTFORCE

Végre van kiadója az Outforce-nak. Még idén, a Strategy First (partnere az Infogrames) „színeiben" jelenik meg ez a XXV. században játszódó valósidejű stratégia, melyben az emberiség kénytelen felderíteni az űrt, s a túlélése érdekében meg kell harcolnia a gobinokkal és a crionokkal...

A játékos bármelyik nép élén harcba szállhat népe jövőjéért. A valós fizikával dolgozó, szabad mozgású kamerát, változatos zoomolási és forgatási lehetőségeket kínáló engine különleges szórakozást ígér, ám az űrstratégiák élmezőnyébe nehéz bekerülni. Meglátjuk, sikerül-e.

Lily

ROHAM A HÓESÉSBEN



Még sokat kell aludni, míg megjelenik a Diablo II kiegészítő, ám a Blizzard jól ért ahhoz, hogy éberen tartsa a játékosok figyelmét. Nemrég jelent meg a trailer, melyet nem is tudom, hányszor néztem már meg, függetlenül attól, hogy csalódtam a Diablo II-ben. Pedig a képeken nem bukkan fel sem az orgyilkos, sem a druida, annál inkább az ősi gonosz, s rohamozó serege...

Érdemes megnézni! Letölthető: www.blizzard.com

Ha már a kiegészítőnél tartunk, a FAQ-ban megjelent néhány új információ a Blizzard holnapon. Elsőként említeném, hogy lesz ismét bétateszt, de ennek pontos időpontját nem adták meg. Az V. Act nehézségi szintje alkalmazkodik majd a történetben való helyéhez, hiszen feltételezi, hogy a többi feladat már teljesítve van. Emellett megmarad a hármas tagolás is. Animációk terén két új képsorozatra lehet számítani, és készül aláfestő zene is e fejezethez. Még nem tisztázott, hogy játszhatnak-e majd együtt az alap Diablo II tulajdonosok és azok, akik a kiegészítőt is megvették... A játékosok kérdésére elmondták, a „régi" karakterek nem kapnak új képességeket.

A tárgyakba ez alkalommal több mint három ékkő is illeszthető lesz, és ez a lehetőség nem korlátozódik majd néhány típusra. Az új oltárok közül értékesnek tűnik az, amelyik helyreállítja majd a tárgyak tartóssági szintjét. Nem tervezik a szintlimit emelését (marad a max. 99) és a kiegészítő végleges neve sem született még meg...

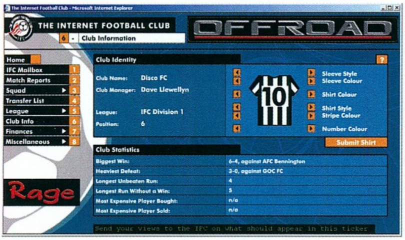
Lily

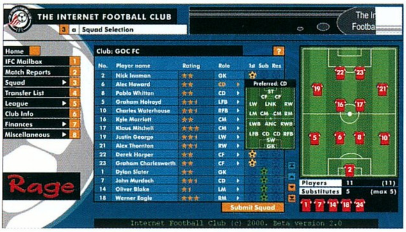
ÉRZÉKENY BÚCSÚ

A Microsoft egyszerűen törölte megjelenési listájáról a Conquest: Frontier Warst. A cég képviselőjének elmondása szerint az RTS fejlesztése nem az ütemterv szerint haladt. Mivel a Microsoft csak a csúcsjátékokkal kíván foglalkozni, célszerűbbnek látta a munka beszüntetését, s a csapatnak új feladatot adott.

Lily

INTERNET FOOTBALL CLUB





Azok az interneten függők, akik a foci elméleti részét jobban kedvelik a gyakorlatinál, és szívesen vennék kezükbe saját csapat menedzselését, minden bizonnyal keblükre ölelnék a Rage Software fejlesztőit, ha tehetnék. Az ingyenes Internet Football Club álmaik beteljesülése lesz, melyben a teljes szezon folyamán irányíthatják sportolóik tevékenységét. Aki szükségesnek látja, az elért pontokról és eredményekről értesítést kérhet mobiltelefonjára (WAP szükséges), hogy a nap minden órájában képben legyen. :)

Lily

Netinfo: www.internetfootballclub.com

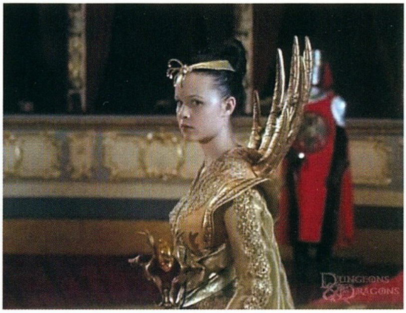
IN COLD BLOOD

Igaz, az ICB teljes verziója már a szerkesztőségbe érkezett, ám a játék hírértéke most nem is a jövő időben rejlik. Az érdekesség az, hogy létezik WAP In Cold Blood, melynek első része ingyenesen játszható a Ludiwap honlapon.

Lily

Netinfo: www.ludiwap.co.uk/game_icb.html

DUNGEONS & DRAGONS FILM



Peregnek az események az AD&D világa körül. Ha emlékeztek, a Dungeons & Dragons 3rd Edition kijött augusztusban, a Baldur's Gate 2október végén végre megjelent, és a Dungeons & Dragons film bemutatója december 8-án lesz Amerikában.

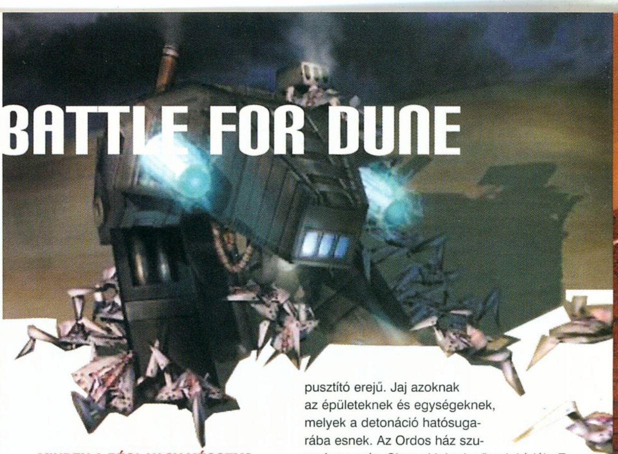
A New Line Cinema filmjében Jeremy Irons, Thora Birch, Marlon Wayans, Tom Baker és Richard O'Brien osztozik a főszerepeken, s a nemrég napvilágra került trailer megtekintése után biztosan minden fantasy rajongó azt sóhajtja, „végre".

Kalandok, varázslók, intrikák, viszályok, beholderek, orkok, sárkányok…

Keresd a mov fájlt a CD-nken, a külvilág rovatban!

Lily

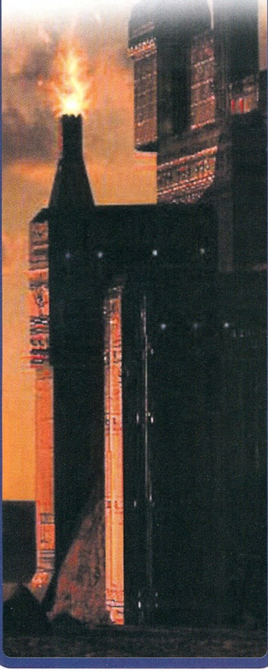
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



StartBox

Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2001.
Web: www.westwood.com

Réges-régen, amikor még a magamfajta halandó mit sem tudott a PC-k létezéséről, 80 fokos hőségben ücsörögtem a parádi Guru tábor komfortosnak éppen nem mondható sátrában, és körülbelül 5 másodpercenként hallgattam a „Yes Sir Technology!" kiáltásokat. Minden egyes egérkattintás közelebb vitt a győzelemhez (a szomszédos sátrakban pihenni próbálókat az őrülethez), minden apró mozdulat számított, minden pillanat örömet okozott és olyan feszült figyelmet kívánt, amelyet addig egyetlen stratégiai játék sem követelt meg. Ott akkor legenda született, s megjelenésével új játékstílus is. A Dune 2 képében a Real Time Stratégia műfaja gyökeret eresztett a számítógépes játékok piacán. Akkor még senki sem sejtette, hogy a műfaj napjainkra a legkedveltebb játékstílussá növi ki magát.



MINDEN A RÉGI, VAGY MÉGSEM?

Frank Herbert Dune-hagyományait követve az Emperor: Battle of Dune is ragaszkodik az alapmű fonalához, és az ott felvonultatott három különböző ház valamelyikét választva indulhatunk harcba a fűszerért. A nemes gondolkodású Atreidesek, az ördögien gonosz Harkonnenek és az alattomos Ordosok közel két éve titokban tartott fejlesztések után ismét színre lépnek, hogy a Westwood színeiben megreformálják a real time stratégiák világát. A három ház egymástól homlokegyenest különböző életfelfogásának köszönhetően más és más harcmodort képvisel. Az Atreidesek híres Sonic tankja visszatér, és végre megjelent a doboló egység is, amely képes a veszedelmes férgeket elcsábítani. Természetesen nem szabad megfeledkezni az Atreidesek holografikus képességeiről sem, melyekkel különféle megtévesztő műveleteket hajthatunk végre és törhetünk borsot ellenfeleink orra alá. A Harkonnenek Devastatorát is újfent üdvözölhetjük, de ne hagyjuk figyelmen kívül a vegyi anyagokat lövöldöző katapultot sem, amellyel hatalmas területeket mérgezhetünk meg, és ott csak a Harkonnenek immúnis egységeivel garázdálkodhatunk.

Az Ordos egységek nagy része képes regenerálódni. Az Atreidesek Minotauruszára (hatalmas, menetelő tüzérségi ágyú) válaszul kifejlesztették a maguk kis játékszerét, amelyet a Cobra Gun névre keresztelték. Ez a tüzérségi ágyú deployolható, aminek következtében nagyobb tűzerővel és messzebb képes lőni, mint bármelyik más földi egység.

A SZUPERFEGYVEREK

A Tiberian Sunhoz és a Red Alert 2-höz hasonlóan természetesen minden egyes házat felruházhatunk egy-egy szuperfegyverrel. A Harkonnenek „Death's Head Missile" rakétája pusztító erejű. Jaj azoknak az épületeknek és egységeknek, melyek a detonáció hatósugarába esnek. Az Ordos ház szuperfegyverét „Chaos Lightning"-nak hívják. Ez a mordály a „Death's Head Missile"-hoz hasonló pusztításokat végez. A legígéretesebb és leglátványosabb arzenállal az Atreides ház rendelkezik. A hang és hologram-kivetítő fegyverük hatalmas sólyom képében ölt valóságot, és sújt le az ellenfél épületeire és egységeire. Természetesen a többjátékos módban ezek a felszerelések kikapcsolhatók lesznek, így nem kell kétségbeesetten kapkodnunk azért, hogy minél előbb elkészítsük ezeket a gigantikus fegyvereket.

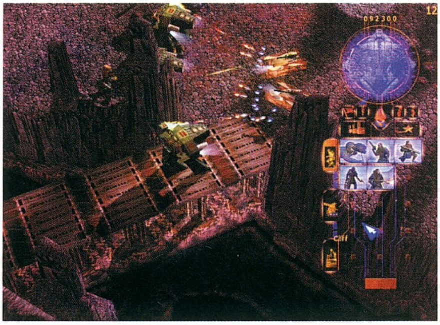
A KÜLDETÉSEK FELÉPÍTÉSE

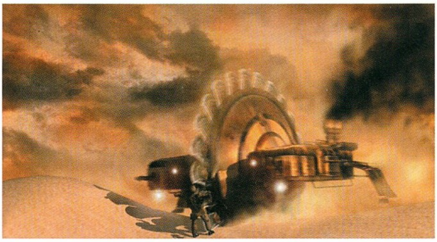
A Westwood ígérete szerint az Emperor: Battle for Dune-ben szakítanak a Command

and Conquer és a Dune sorozat lineáris küldetés-felépítésével. A missziók előtt megjelenő térkép megmaradt a régi formájában, ahol minden egyes ház által birtokolt provinciák más-más színnel vannak jelölve. Amint valamelyik ellenséges terület fölé visszük a kurzort, rövid szöveges üzenetet kapunk róla és az aktuális feladatról, amelynek teljesítése után a terület a mienk lesz. A hagyományoktól eltérően a kiszemelt terület meghódítása után az nem lesz automatikusan a miénk, mivel a mi lépésünket a többi ház köre követi, s ha azok közül valamelyik ugyancsak azt a területet nézte ki magának, akkor meg kell védenünk azt. Az új rendszernek köszönhetően egy-egy elbukott csata nem jelenti automatikusan a kampány végét, mivel csak akkor vesztettünk véglegesen, ha az összes birtokunkban lévő tartományt visszafoglalták tőlünk.

MULTIPLAYER

Új játék, új játékmódok, harsogja a Westwood. Ezek közül a legérdekesebbnek a "co-operative" opció ígérkezik. Ebben a módban lehetőségünk nyílik valamelyik barátunkkal vállvetve harcolni az ellenséges házak valamelyike ellen. Ez a játékmód sajnos történetszinten nem működik, mivel a Dune világában a Harkonnenek és az Atreidesek szövetsége elképzelhetetlen. De valljuk be őszintén, kit érdekel a történet, ha lehetőségünk nyílik erre a nem mindennapi koalícióra.





A LÁTVÁNYVILÁG

Gondolom, a képekből és a CD mellékletre felkerült videóból egyértelműen kiderül, hogy az Emperor: Battle for Dune teljes egészében 3D-ben pompázik. A látvány egyszerűen elképesztő. Minden épület építésekor állványzat emelkedik, s az csak akkor dől össze, ha a munkálatok befejeződtek. A földi egységek real time árnyékolást kaptak. A legújabb Dune-ben azonban a 3D ellenére nem lesz tetszőlegesen változtatható nagyítási funkció és nem lesz lehetőségünk a játéktér elforgatására sem. A készítők ezeket a lépéseket a tökéletes játszhatóság megteremtése érdekében tették, aminek jómagam roppantmód örülök. Az igazat megvallva a teljesen 3D-ben működő stratégiai játékokkal nekem az egyetlen bajom az elforgatásból és zoomolásból adódó káosz volt. Szerencsére itt mindig tudjuk, hogy merre van észak, és még véletlenül sem fogjuk csapatainkat saját bázisunk ellen kommandírozni.

S HOGY MIKORRA VÁRHATÓ MINDEZ?

A Westwood elképzelései szerint az Emperor: Battle for Dune 2001. első negyedévére várható, ám ezt a kijelentést nem kell készpénznek venni. A készítők minden bizonnyal árgus szemekkel figyelik a Blizzard műhelyében készülő WarCraft III-at és annak megjelenése után megpróbálnak annál jobb játékkal előrukkolni. A csetepaté tehát ismét megkezdődött, a Westwood és a Blizzard újra harcba szállt a RTS-ek dobogójának legfelső fokáért, ahol jelen pillanatban a StarCraft csücsül.

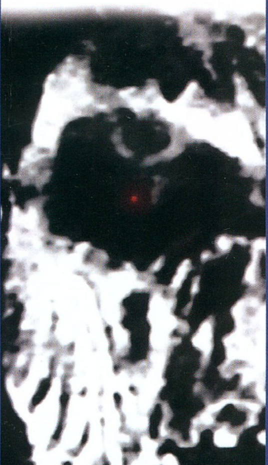
Sasa

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

StartBox

Fejlesztő: Capcom
Kiadó: EIDOS
Megjelenés: 2000. december
Web: www.capcom.com

Bár a Resident Evil sorozat PC-n még csak a harmadik részt érte meg, Jill Valentine és társai neve máris legendává nőtte ki magát. Ó, hogy irigyeltem a konzoltulajdonosokat, mikor körülbelül fél évvel ezelőtt értesültem a folytatás megjelenéséről! Már azt hittem, sosem lesz módomban kipróbálni az új kalandokat, de most végre kézhez kaptam az átirat előzetes verzióját, s ismét kiléphettem Raccoon City élőholtak által uralt utcáira.



Bár biztosan leírtam már párszor, de nem bírom elégszer hangsúlyozni, micsoda hatással voltak rám az eddigi kalandok. A Capcom programozói a tökéletességig fejlesztették a menekülő horror számítógépes műfaját, talán egyedül ez a sorozat volt rá képes, hogy a frászt hozza rám éjszakánként, de akár még fényes nappal is. A mesterien kitalált történet, a sejtelmes hanghatások, a rémisztő kinézetű lények olyan feszültséget teremtettek, hogy mikor a három méteres rém váratlanul rám vetette magát a sarok mögül, vagy a megvadult kutya üvegszilánkokat szórva berepült az ablakon, bizony nem egyszer felkiáltottam az ijedségtől, s csaknem felborítottam a széket.

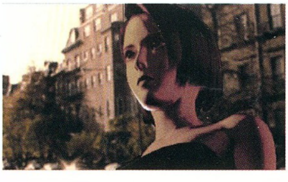
Ezek után talán érthető, hogy kicsit tartottam a harmadik rész tesztelésétől, hiszen egy idő után lehet, hogy a varázs elvész, s csak a régi epizódokból ismert részletek látnak újra napvilágot silány másolat formájában. Ám erről szó sincs, a készítők nemhogy képesek voltak hozni a régi formájukat, de még messze túl is szárnyalták azt még tovább fejlesztve az amúgy is mesteri művet.

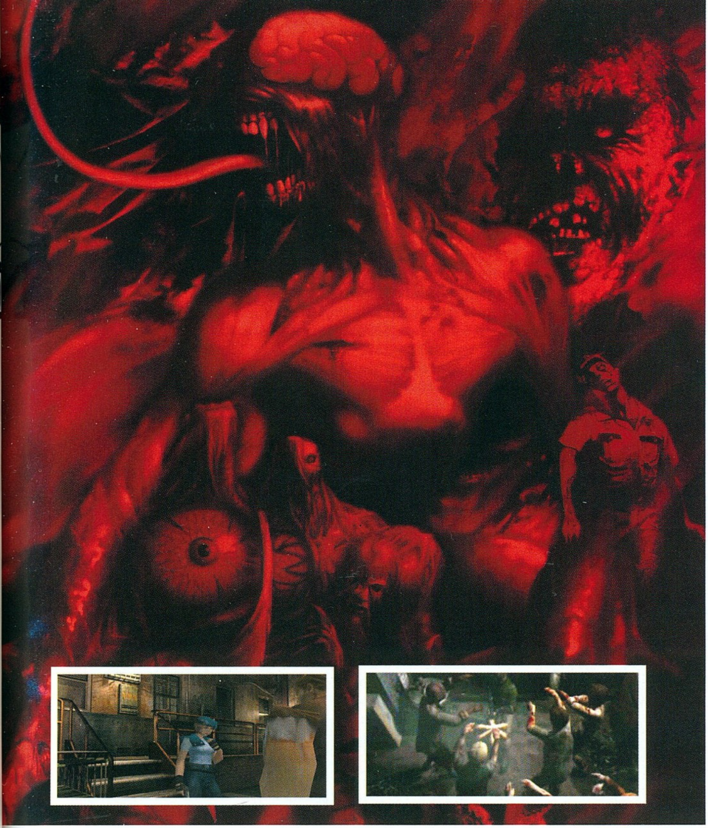
A történet a második részben tapasztalt kalandok előtt egy nappal játszódik, miután Jill Valentine kijutott az elátkozott kastélyból, s látva felettesei nemtörődöm viselkedését kilépett a S.T.A.R.S. elitosztag kötelékéből. Hamarosan hozzáfogott holmija elpakolásához, hogy mielőbb háta mögött hagyja a borzalmas várost, de még így is elkésett: az Umbrella cég által kifejlesztett, halálos vírus valahogy kiszabadult börtönéből, s egy-két szerencsés, vagy épp szerencsétlen túlélő kivételével a teljes lakosságot gyilkos zombivá változtatta.

Most még az előzőnél is nagyobb kihívás vár a kommandós kisasszonyra, nem csupán partucat szörnyeteget kell elpusztítania, hanem kész hadsereg elől kell elmenekülnie, csak hogy szembetalálja magát a legveszedelmesebb ellenféllel, Nemesisszel.

Bár maga a kezelési mód nagyjából a megszokott maradt, örömmel tapasztaltam, hogy a játszhatóság javulásához jelentősen hozzájáruló újítások terén sincs hiány. Ezek egyike a bizonyos szinten már a második részben is tapasztalt automatikus célzás, mely amellett, hogy a legkevésbé sem csökkent a kihíváson, kiküszöböli az oly drága lőszer pazarlását. A másik funkció viszont teljesen új, most először vezették be 180°-os fordulatot és az oldallépést, mellyel megfelelően időzítve az ellenfelek támadásai elkerülhetők. Ám vesztünkre ezt a lehetőséget közülük is többen alkalmazzák, méghozzá bosszantó hatékonysággal.

A lőszergyártás további újításnak számít. A kaland során ez alkalommal nem csupán dobozolt töltényeket lehet találni, hanem időnként különféle vegyszerekkel elegyített puskaport is. Így a megfelelő készlet segítségével bárki bár-





mikor előállíthat savas vagy robbanótöltetet, mikor épp mire van szüksége.

Természetesen a történetmenetben is adódnak különbségek. Az első részben két karakter, Jill Valentine és Chris Redfield közül választhattuk ki, melyiküket kívánjuk irányítani. A második részben szintén két embert irányíthattunk, és emellett még az első feladatsor megoldása után az egész történetet újrajátszhattuk más szemszögből nézve, vagyis gyakorlatilag négyféle végigjátszási mód állt rendelkezésünkre. Ez alkalommal csak Jill lehet a hősünk, s segítőtársai is csak ritkán akadnak, mint például Carlos Oliviera, az Umbrella Biológiai Fertőzéselhárító Részlegének különleges kiképzést kapott katonája.

Ez így nem túl bíztató, azt hihetnénk, hamar befejezhetjük a kalandozást, ám a történet főbb fordulópontjait elérvén két-két lehetőség közül dönthetjük el, mit szándékozunk tenni. Ily módon végül sokadik végigjátszás után is mindig fogunk újdonságokkal találkozni, sosem lehetünk biztosak benne, honnét várhatjuk a következő szörnyeteget.

De persze el bírom képzelni, hogy senki nem szándékozik tízszer-tizenötször nekifutni a zombimészárlásnak, ezért a programozók olyan minijátékot építettek be, mely a végső ellenfél legyőzése után válik elérhetővé. Ha itt megfelelően teljesítesz, különféle, örök lőszert tartalmazó fegyvereket vásárolhatsz, ami jelentősen megkönnyíti az újrajátszást.

Nos, az eddig leírtak nagy vonalakban megegyeznek a régi, PSX változattal, ám a mi kis gépecskénk annál azért többet tud, hogy ennyivel megelégedjünk. A régi átiratok kis felbontású háttérgrafikáival szemben most végre mi magunk állíthatjuk be, milyen részletességű képeket kívánunk megjeleníteni. Sajnos a fejlesztés jelen állapotában itt még adódnak kisebb gondok, némely grafikus kártyán a kép széttöredezik, és helyenként fehér csíkok jelennek meg benne. Ráadásul húsz-harminc percnél sosem sikerült egyszerre többet játszanom, ennyi idő alatt a program biztosan lefagyott. Ennek ellenére attól legkevésbé sem tartok, hogy ezek a hibák a végleges változatba is bekerülnek, szerencsére ez a cég nagyon kényes a jó hírnevére.

Hogy a kinézet még tovább javuljon, induláskor előre elkészített szettek közül választhatod ki, hogy a főhősnő milyen ruhát viseljen. Ez lehet rendőri egyenruha, rövidnadrág és top, szolid kosztüm, meg még csomó minden más, amit most nincs kedvem leírni, de talán nem is annyira lényeges. :)

A legnagyobb poénnak mégis azt a programocskát tartom, melynek hatására a desktopra kilépve Jill, Nemesis vagy valamelyik zombi üldözi a kurzort. Képzeld csak el, milyen hatással lesz ez az emberekre, miközben a komoly alkalmazások közben egyszer csak feltűnnek a csetlő-botló lények, és vércsíkot húzva maguk után vad hajszába kezdenek! :) Persze az ilyen mókák rendkívül hamar az ember idegeire mennek, de azért egyszer érdemes kipróbálni.

Mi mást mondhatnék, készüljetek, mert hamarosan ismét szembe kell néznetek a gonosszal!

Bird
bird@vogel.hu

BEMUTATÓ

ÚJDONSÁGAINKBÓL:

12 O'Clock High	5 990
1944 Across The Rh...	1 990
3D Ultra Pinball 1+2	3 990
Addiction Pinball	1 990
Admiral Sea Battle	1 990
Age Of Empires 2	16 990
AOE 2 Conquerors	10 990
Age Of Wonders	3 990
Airport Inc.*	1 990
Alice*	9 990
Alpha Centauri	3 990
Apache Havoc	1 990
Armored Fist 3	4 990
Army Men	1 990
Atlantis 2	7 990
Atomic Bomberman	1 990
Baldur's Gate Gold (alapjáték + Tales OTSC)	7 990
Baldur's Gate 2*	9 990
Billiard Clubhouse	2 990
Birthright	2 990
Blade Runner	3 990
Blood 2	3 990
Broken Sword	1 990
Broken Sword 2	1 990
Buggy	2 990
Bugs Bunny Lost In	6 990
Caesar 3	3 990
Carmageddon 2	3 990
Carmageddon 2000	9 990
Champ. Manager 3	4 990
Champ. Man.r 00/01	JÖN
China: Forbidden C.	2 990
Civ.: Call To Power	4 990
Civ.: Call To Power 2	JÖN
Close Combat 4	6 990
Colin McRae Rally 2*	9 990
C&C + Civilization 2	3 990
C&C + Red Alert Gld. (alapjátékok + küldetések)	9 990
Croc	3 990
Croc 2	6 990
Cultures*	9 990
Daikatana	3 990
Dark Reign	2 990
DarkStone	3 990
Deathtrap Dungeon	1 990
Demolition Racer	4 990
Deus Ex	5 990
Diablo + Hellfire	2 990
Diablo 2	11 490
Die Hard Trilogy 2	4 990
Discworld Noir	3 990
Dogs Of War	3 990
Driver	3 990
Dune 2000	4 990
Dungeon Keeper*	1 990
Dungeon Keeper 2	3 990
Eastern Front 2*	1 990
Enemy Engaged	4 990
European Air War	3 990
Extreme Biker	2 990
Ext. Mountain Biking	2 990
F1 2000	6 990
F/A-18 Hornet 3	1 990
F/A-18 Jane's	4 990
Falcon 4.0	6 990
Final Fantasy 8	5 990
Fleet Command	3 990
Fly!*	1 990
FIFA Soccer 99*	2 990
FIFA Soccer 2001*	9 990
Flight Unlimited 2	1 990
Force 21	2 990
Force Commander	9 990
Freespace 2	4 990
Gabriel Knight	2 990
Gabriel Knight 2	2 990
Gabriel Knight 3	2 990
Grand Prix 2	3 990
Grand Prix 3	9 990
Grand Prix Legends	3 990
Grand Prix World	4 990
Grand Theft Auto	2 990
Grand Theft Auto 2*	1 990
Grand Touring	1 990
Grim Fandango	4 990
Ground Control	9 990
Gunship	6 990
Heart Of Darkness	3 990
Heavy Metal FAKK 2	10 990
Heroes Chronicles 1-4.	JÖN
Hexen 2	2 990
Hidden & Dangerous*	1 990

Pharaoh + Cleopatra

A nagyszerű, egyiptomi világban játszódó, városépítő stratégia és küldetéslemeze magyar kézikönyvvel

StarCraft + Brood War

Az egyik legsikeresebb, a jövőben játszódó, real-time stratégia a Blizzard-tól, most a küldetéslemezzel egy csomagban, magyar kézikönyvvel!

Diablo + Hellfire

Az akció szerepjátékok megunhatatlan királya korlátozott darabszámban, most az exkluzív küldetéslemezzel együtt, fantasztikus akciós áron!

Kellemes karácsonyi ünnepeket, és Boldog Új Évet kívánunk minden kedves Vásárlónknak!

CD GALAXIS

Buda – XI. kerület

Vásárhelyi P. u. 8.
(a Móricz Zs. körtérnél) Telefon: 361-4061

Ünnepi nyitvatartás:

Decemberben karácsonyig minden nap 10-18 óráig nyitva vagyunk!

Pest – VII. kerület

Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél) Telefon: 321-1565

CSOMAGKÜLDÉS

Az ország minden pontjára! Biztonságosan csomagolva!

GYORS, KÉNYELMES POSTAI UTÁNVÉTEL

AKÁR MÁR MÁSNAPRA!

Telefon: 479-0933

Rendelésfelvétel: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 10-13h

Akcióink csak a készletek erejéig érvényesek. Indokolt esetben az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák.

CD GALAXIS

MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB PC-S SZÓRAKOZTATÓ SZAKBOLTHÁLÓZATA

Hold hadművelet........6 990
Homeworld Catacl......9 990
Hoyle játékok.............3 990
Icewind Dale 9 990
Imperium Galactica 2.4 990
Incubation...................2 990
Indiana Jones Inf. M...5 990
Interstate 82...............3 990
Israeli Air Force..........3 990
Jazz Jack Rabbit 2 .....2 990
KA-52 Team Alligator.4 990

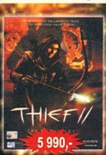
Mechwarrior 3.............3 990
Metal Fatigue 6 990
Mig Alley 2 990
Might & Magic 6..........1 990
Might & Magic 8 ....AKCIÓ
Monaco GP 2* 1 990
Monkey Island 4...........JÖN
Moto Racer 2 ....3 990
Myth 1: Fallen Lords ..1 990
Myth 2: Soulblighter ..3 990
Need For Speed 2 SE*1 990

Planescape Torment..6 990
Police Quest Coll. 2 990
Police Quest SWAT 2.2 990
Police Quest SWAT 3.9 990
Populous 3D 3 990
Premier Managér 99...2 990
Pro Pinball 2:Times....1 990
Pro Pinball 4: Fantas. 3 990
Railroad Tycoon 2* 1 990
Railroad Tyc. 2 Gld 4 990
Raibow Six Covert Op. JÖN

Settlers 3 Gold..........11 990
alapjáték + 2 küldetés
Settlers 4......................JÖN
ShadowMan 3 990
Shanghai Dynasty 2 990
Shanghai Great Mom. 2 990
Shogun: Total War 9 990
Silver* 2 990
Sim City 2000* 2 990
Sim City 3000 World ..9 990
Sims...........................9 990

ST: Elite Force 10 990
ST: Hidden Evil...........9 990
ST: Klingon Academy 9 990
ST: New Worlds* 9 990
Star Wars Behind TM .3 990
Sudden Strike 9 990
Superbike 2000...........4 990
Superbike 2001 ....9 990
Sydney 2000 ....10 990
Tarzan* 4 990
Total Annihilation.......3 990
Total Ann. Kingdoms .3 990
Theme Hospital+Park 4 990
Theocracy 4 990
Thief 2.........................5 990
TOCA Touring Car 2...4 990
Tomb Raider 1 990
Tomb Raider 3 Gold ...4 990
Tomb Raider 4 ....4 990
Tomb Raider Chronic. .JÖN
Touché 1 990
Ubik 2 990
UEFA Ch. Leag. 99/00 2 990
Ultima IX: Ascension .4 990
Ult. Soccer Manag. 98 2 990
Unreal 3 990
Unreal Tournament*...3 990
Urban Chaos...............3 990
US Air Force 4 990
Vampire The Masq.. ...9 990
Vészhelyzet.................2 990
Viper Racing 2 990
V-Rally 3 990
V-Rally 2 ....9 990
Warcraft 2 Gold 2 990
alapjáték + Beyond TDP
Warlords Battlecry ...10 990
Warzone 2100 ....2 990
Wheel Of Time 3 990

Mechwarrior 3

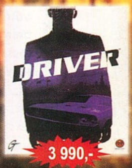


Thief 2

Deus Ex

Theocracy

Egy igazán igényes sci-fi stratégia
TELJESEN MAGYAR NYELVEN
(4 CD, 160 oldalas kézikönyv)



Driver

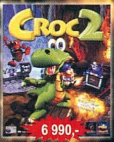
US Air Force

Freespace 2

F/A 18 Jane's

Interstate 82

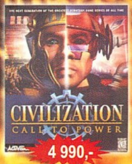
Rayman 2



Croc 2

Heart Of Darkness

Decemberben minden kedves vásárlónk finomságokkal teli MIKULÁS CSOMAGOT kap ajándékba!



Civ. Call To Power

KISS: Psycho Circus .6 990
Knights & Merchants .2 990
Lands Of Lore 3..........3 990
Larry Collection (1-7) .3 990
Le Mans 24 Hours 3 990
Lighthouse + Rama....3 990
Lords Of The R. 2 ....2 990
M1 Tank Platoon 2 .....3 990
Machines.....................2 990
Majesty........................4 990
MechCommander G. ..2 990

Need For Speed 3.......3 990
NHL Hockey 2001.......9 990
NOX 4 990
Nuclear Strike* 1 990
Outcast........................3 990
Panzer G. Scorched 10 990
Pax Corpus 1 990
Pharaoh.......................5 990
Pharaoh: Cleopatra....5 990
Pharaoh Gold 9 990
alapjáték + Cleopatra

Rayman Gold* 1 990
Rayman 2....................3 990
Red Alert 2*................9 990
Requiem......................1 990
Resident Evil 3* 9 990
Revenant.....................2 990
Risk 2 ....6 990
Rogue Spear...............9 990
Rune*...........................9 990
Saga 4 990
Screamer Rally 1 990

Sims Livin' It Up 6 990
Soulbringer*................2 990
Spec.Ops. 2* 1 990
Speed Busters............2 990
Sportscar GT 3 990
StarCraft......................3 990
StarCraft: Brood War .3 990
StarCraft Gold.............4 990
alapjáték + Brood War
Star Trek Collection ...5 990
ST: Birth Of The Fed.. 2 990

Wizards & Warriors..10 990
Worms 1 990
Worms Armageddon..4 990
X: Beyond The Front..5 990
X-Com Apocalypse 3 990
X-Com Interceptor......3 990
Zeus* 9 990
Zork: Grand Inquis. 2 990

... teljes árlistánkat lásd ingyenes katalógusunkban!

*Hamarosan megérkezik

Champ. Manager 3

+ DVD filmek magyar felírattal vagy szinkronnal

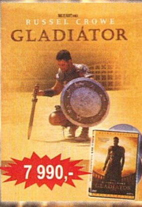
8 mm...........................6 690
Alien Legacy.............29 990
Angol beteg 7 490
Armageddon...............4 990
Állj, vagy jövök...........6 690
Bad Boys 6 690
Bennfentes 5 490
Briliáns csapda 8 490
Bűvölet........................6 690
Cápa 6 690
Csak egy kis pánik.....4 990
Csontember 6 690
Csúcsformában..........6 690

Desperado + Zenész ..6 690
Egy bogár élete 4 990
Erin Brockovich 6 690
Észvesztő...................6 690
Függetlenség napja ...8 990
Gladiátor 7 990
Halálsoron 6 690
Harcosok klubja 9 990
Hatodik érzék.............4 990
Háborgó mélység......4 990
Ítéletnap 4 990
James Bond filmek 6 690
Jeanne D'Arc 6 690

Jurassic Park 1 v. 2....6 690
Jurassic Park Dupla.12 990
Kapcsolat....................4 990
Kétszáz éves ember...6 690
Kisvakond kalandjai ..4 990
Közellenség 4 990
Közönséges bűnözők 6 690
Lost In Space.............6 690
Majmok bolygója........6 990
Mátrix 4 990
Men In Black 6 690
Men in Black Dupla 9 990
Mélység titka Abyss...8 990

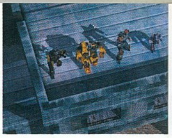
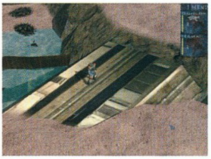
Nászok ásza................5 990
Oltári nő 4 990
Ördög ügyvédje..........4 990
Összeesküvés elm. 4 990
Penge 6 690
Pitch Black..................6 690
Pusztító 4 990
Rettenthetetlen...........8 990
Ryan közlegény..........6 690
Sikoly 3 ....5 990
Sivatagi cápák 4 990
Stigmata......................6 990
Stuart Little kisegér ...6 690

Szárnyas fejvadász 4 990
Szemtől szemben.......4 990
Szuper Haver 4 990
Tarzan 5 990
Tágra zárt szemek......4 990
Toy Story 1 vagy 2 .....5 990
Tűzhányó 6 990
Végképp eltörölni.......4 990
Világ nem elég...........6 690
Visszavágó 4 990
Zorró álarca 6 690
Zuhanás 6 690
folytatás a katalógusunkban



Gladiátor
Az első 100 vásárlónak ajándék poszter!

GUNLOK

StartBox

Fejlesztő: Rebellion Studios
Kiadó: Virgin Interactive
Megjelenés: 2000.
Web: www.virgin.co.uk

Talán mire ez a cikk megjelenik, a Rebellion Studios legújabb programja, a Gunlok már kapható is, melynek béta verziója a napokban érkezett a szerkesztőségbe. Jason Kingsley, a Rebellion vezetője, az akció-RPG kategóriába sorolta a játékot, de néhány órányi teszt után erős kétségeim maradtak e definíciót illetően... Lássuk a részleteket!

A Gunlok kerettörténete meglehetősen... khmmm... egysíkú: a 2500-as években a Földön robotok vették át az uralmat, miután hosszú és véres harcban legyőzték alkotóikat (a pályák is körülbelül ennek megfelelően lepusztultak – csak, hogy tudjuk mi vár ránk). Persze még nincsen minden veszve – a gépeknek nem sikerült teljesen megsemmisíteniük minden emberi életet! A túlélők megalakítják az ellenállást, és a gépekéhez hasonló harci robotokat próbálnak gyártani. Végül megtalálják azt a katonát is, aki az új páncélban képes lehet felvenni a harcot a robotokkal... Természetesen ő Gunlok, akinek szerepét mi fogjuk alakítani a játékban.

A küldetések során fokozatosan találjuk meg társainkat, akik valódi robotok – természetesen egymástól lényegesen eltérő tulajdonságokkal! Mindegyiküket nekünk kell majd irányítani kihasználva erősségeiket és palástolva gyengéiket. Sajnos a legnagyobb igyekezettel sem tudtam felfedezni semmit sem az ígért RPG elemekből: nincs tapasztalat és fejlődés, legfeljebb a felszerelési tárgyak csereberéje. Emiatt viszont nem merném egy játékra ráfogni, hogy szerepjáték...

Akkor kezeljük talán akció/stratégia-keverékként! Ez esetben a kép már valamivel biztatóbb: mivel legtöbbször nagyon nagy a túlerő, tényleg kell némi stratégiai érzék/bujkálás a pályák teljesítéséhez. Leginkább viszont az akción van a hangsúly – ölni, ölni, ölni. Ez a fő feladat! Mivel azonban az irányítást sikerült kellőképpen elbonyolítani, ez korántsem lesz egyszerű! A játék real-time (leállítható), ugyanakkor kell mindenkit irányítanunk billentyűzetről és egérrel egyszerre... Lehet, hogy ez megszokható, de nekem nagyon nem tetszett: rengeteg gomb van, igen gyorsan kell klikkelgetni (vagy állandóan leállítani a játékot), és az olyan gyönyörű szlogenek, mint a „tüzelés mozgás közben" (magyarul a karakter ellövi a lőszerét, mielőtt leállíthatnánk) és a „parancssorok kiadásának lehetősége" (minek, ha úgyis le tudom állítani a játékot?) engem nem nagyon lelkesítettek! Ráadásul nincsen olyan fegyver, amelyiknek ne lenne lőszerkorlátja! Ezt minden akciójátékba betették – talán nem véletlenül...

Egyéb apró tüskék is maradtak bennem: miért kell a karakterek különleges tulajdonságaihoz (pl. gyógyítás) állandóan szerelgetnem? Ha a lőszer kifogy, a karakter miért nem cserél fegyvert? Ha valami dupla klikkre kell(ene), hogy működjön, akkor miért kell vernem a bal gombot fél percig, hogy történjen valami? Időnként a lövések áthatolnak a falakon – sajnos azt kell mondanom, egyre ritkább az olyan játék, amelyben ne lenne valamilyen 3D-s hiba! Csak hogy néhányat említsek a felmerült gondok közül... Persze a játékot még nem adták ki, de nekem nagyon olyan érzésem van, hogy ez a végleges verzió, csak dobozt nem kaptunk hozzá.

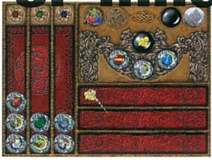
A grafikus motorról is ódákat zengtek (legalábbis Mr. Kingsley), szerintem a játék kinézete nem annyira csúcs... 3D-s, kicsit felülről látjuk a pályát (a kamera szabadon mozgatható), de néha átválthatunk first person módba is. Nem azt mondom, hogy csúnya, de nem az, amitől orcám alsó felét keresném a székem alatt...

Persze vannak jó ötletek is a játékban: a robotok érzékelési módjai (audio és látás) és azok megvalósítása tényleg nem rossz! Az sem, hogy félre lehet vezetni őket elterelő hadműveletekkel... De ezek sajnos nem dobnak annyit a programon, hogy igazán felemeljék az említésre méltó kategóriába! És mielőtt valaki azt mondaná, hogy azért, mert utálom a stílust, nem kell lehúzni egy játékot: az Incubation az első pillanatban megfogott! Nem is bírtam letenni, amíg végig nem játszottam... Ezúttal a „szerelem első látásra" sajnos nem történt meg, és a Gunlok – számomra legalábbis – szépen el fog tűnni a feledés homályában.

Összefoglalva: néhány jó ötletet felvonultató, a közepesnél jobb grafikával és hangokkal rendelkező játékra számíthatunk hamarosan. A történet eléggé sekélyes, a küldetések látszólag változatosak (de leginkább öldökölni kell). Ebben viszont a kellően elbonyolított irányítás sikeresen megakadályoz minket! Fogalmazzunk úgy, hogy inkább az akciójátékosoknak ajánlanám, de mindenképpen nézzétek meg az oktatórészt, mert különben esélyetek sem lesz a valódi játékban...

Pellus

M&M: ART OF MAGIC



StartBox

Fejlesztő: Charibdis
Kiadó: Virgin Interactive
Megjelenés: 2000.
Web: www.virgin.co.uk

Némileg kényes helyzetben vagyok, hisz végre sikerült kézhez kapnom az oly régóta várt Magic and Mayhem folytatásának béta változatát. A kényelmetlenség oka az, hogy meglehetősen csalódott vagyok, a program egyáltalán nem váltotta be a hozzá fűzött reményeimet, holott alig pár számmal ezelőtt zengtem róla ódákat.

Természetesen a kapott program még korántsem volt befejezve, így meglehet, mire a végleges verzió a boltokba kerül, mindazok a hibák és hiányosságok eltűnnek, melyek rontottak a játék élvezetén, s végre valóban azt kapjuk, amit megígértek.

Első és legnagyobb gondom a háromdimenziós megjelenítéssel volt. Míg csak előzetes képeket láttam, örülhettem, micsoda hatalmas lények kaszabolják majd egymást a monitoron, de mikor mozgás közben próbáltam ugyanezt szemügyre venni, az egyetlen különbséget az jelentette, hogy ez alkalommal bizonyos mértékig befolyásolhattam az állóképek váltakozását. Magyarra lefordítva ez annyit tesz, hogy az eleddig minden játéknak megfelelő alapot nyújtó számítógépemen ez az alkotás bizony meglehetősen lassúnak bizonyult. Így aztán rövid morcongás után kelletlenül visszavettem 640x480-ra a felbontás mértékét, amelyben végre elfogadható sebességet produkált.

Ám a kezelés ezután sem javult túl sokat. Akik kipróbálták az első részt, tudhatják, mire van szükség az irányításhoz: kijelölöd a lényt, megadod neki a célpontot, és ha a megadott helyen ellenséget talál, harcba bocsátkozik vele, ha pedig semmit sem, akkor csak egyszerűen odaslattyog. Nos, ez most anynyiban változott, hogy emellett még a kameranézetet is folyamatosan állítgatni kell, mert gyakran elég csak pár centit elgörgetni a képet, hogy a hirtelen felbukkanó szikla az egész csatateret eltakarja. Talán nem kell megmagyaráznom, hogy ez milyen következményekkel járhat.

Hála az idegesítően lassú képernyőgörgetésnek és a folyton belógó tereptárgyaknak, a kívánt látószög beállítása gyakran teljesen nyitott terepen is gondot okozott, mikor pedig a goblin bányák mélyére kellett behatolnom, a harcok felügyelete szinte lehetetlenné vált, hisz mire megtaláltam a megfelelő nézetet, vagy az én embereim feküdtek porba sújtva, vagy már táncot jártak a megmenekülésük örömére.

Azt hiszem, ha a készítők kicsit több beállítási lehetőséget adtak volna, sokkal könnyebben hozzászokom a megváltozott játékviszonyokhoz, de sajna a felbontáson és a textúrák méretén kívül sok egyéb adatba nem volt beleszólásom. Pedig olykor nagyon jól jött volna, ha én szabhatom meg a mozgás sebességét, vagy befolyásolhatom a hangerőt, mivel az amúgy kellemes zene szinte teljesen elnyomta a párbeszédek sutyorgását. De az sem ártana, ha nem csak a karaktermozgatásra szolgáló egérgomb nyomva tartásával lehetne elforgatni a képernyőt, mivel így gyakran megesett, hogy a nézetváltás után embereim azonnal a mutatott helyre siettek. Nem hiszem, hogy túl nehéz lenne erre külön billentyűfunkciót alkalmazni…

Nagy kár ezekért, mert amúgy az Art of Magic nagyszerű program lehetne. Bár láttam már szebb terepeket is háromdimenziós játékokban, azért ezek sem csúnyák, az idézhető lények pedig rendkívül jól kidolgozottak, s a játék még nagy harcok közepette sem lett lassabb, mint amilyen alapban volt.

A varázslatrendszer maradt a régi, vagyis a küldetések előtt amulettekbe helyezhető komponensekkel döntöd el, mit fogsz alkalmazni a későbbiekben. Ez alkalommal azonban az egyes területek (káosz, egyensúly, rend) közt kedvemre mozgathattam az amuletteket, s csúszka segítségével azt is beállíthattam, mely erőket favorizálom, bár ez valószínűleg a végleges játékban már nem így lesz.

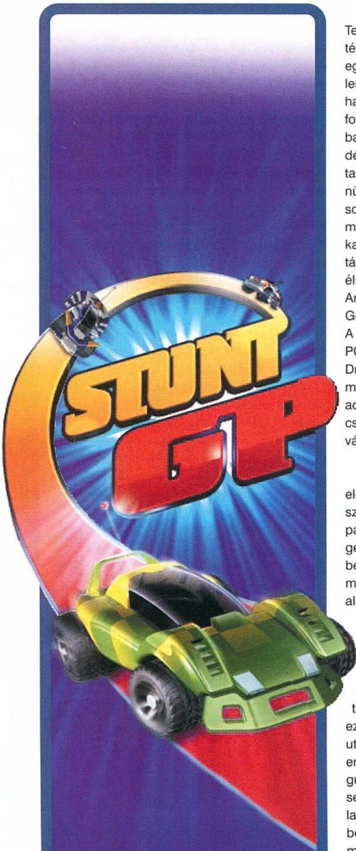
Szóval, bízom benne, hogy ez a verzió még csak nagy vonalakban mutatta be a program lehetőségeit, szerencsére a megjelenésig hátralévő időben még bőven van alkalom, hogy a fejlesztők kiküszöböljék a bosszantó hibákat és hiányosságokat. Akkor pedig nem tartom kizártnak, hogy mégis jó játék kerekedhet belőle.

Bird
bird@vogel.hu

STUNT GP

StartBox

Fejlesztő: Team 17
Kiadó: Virgin
Megjelenés: 2000. december
Web: www.virgin.co.uk



Az első képek a Team 17 készülő játékáról pontosan egy évvel ezelőtt jelentek meg az újság hasábjain. A témára fogékonyak akkoriban a meglepően parádésra sikeredett Re-Volttal voltak elfoglalva, s talán emiatt nem is igazán érintett meg bennünket a hír: a Team 17 fejlesztőcsapata hasonló játékot készít. Ők nem a hétköznapokból merítettek, hanem futurisztikus, mindenféle kaszkadőrmutatványokra képes rádió-távirányítású kisautókkal igyekeznek továbbadni azt az élményt, amelyet annak idején C-64-en az Ariolasoft-féle Racing Destruction Set, vagy Geoff Crammond Stunt Car Racere adott nekik. A Stunt GP motorját már két éve fejlesztik, a PC verzióval párhuzamosan készül Dreamcastre is, s mivel a Virgin láthatóan komolyabban veszi a projectet, mint az előző kiadójuk, a kézhez kapott bétából ítélve karácsonykor már a boltokban lehet. Ezt a PS 2 változat is hamarosan követi.

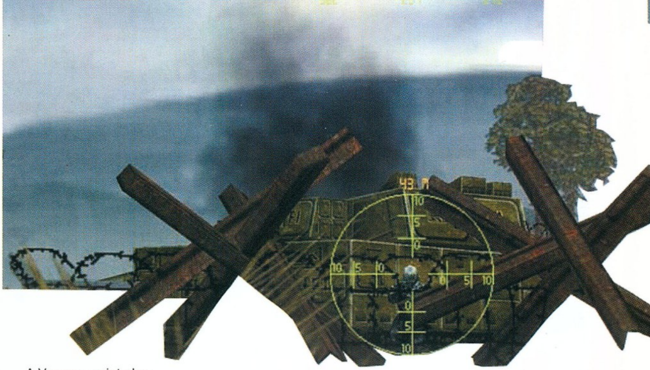
Nézzük csak közelebbről, mit is jelent az előbb említett élmény? Mindenekelőtt önfeledt szórakozást. Nem kell napokig gyakorolni a pályákat, pepecselni a gép beállításával, keresgélni a legideálisabb íveket, állandó küzdelemben lenni minden tizedmásodpercért. Ennek megfelelően a gépi ellenfelek (számomra legalábbis) viszonylag gyengék, érződik, hogy a Stunt GP leginkább az ember-ember elleni küzdelemre lesz kihegyezve. PC-n hálózatban többen is, osztott képernyőn pedig ketten mérhetitek össze majd a tudásotokat. A versenyek 24 mesterien, sőt, rafináltan felépített pályán zajlanak majd, „természetesen" ezek mindegyikét csak bizonyos szint elérése után kaphatod meg. Jellemzőjük a döntött és emelt kanyarok, a néhol hatalmas ugratók, alagutak és a változó talajviszonyok. Négy versenyosztályban 16 autó lesz választható, ehhez bónuszgépeket is kaphatsz, melyek közül talán a legérdekesebb az igencsak vérmes targonca.

Azt hiszem, az eddig leírtak alapján még senki sem rohan majd a boltba a játékért, de bizonyosan felfigyeltél már a „kaszkadőrmutatvány" szóra: Igen, az óriási ugratók arra valók, hogy mindenféle bukfencet, csavart, dugóhúzót formálj levegőben, s ez minél összetettebbre sikerül, annál több pontot gyűjthetsz be. Az így megszerzett pontokból tuningolhatod az autót, vehetsz jobb rugókat, vezérlő elektronikát, akkumulátort, motort, féket, sebváltót, gumikat, erősebb feltöltőt, könnyebb kasznit, első-, vagy négykerék-meghajtást. Ugye, hogy így már sokkal jobban hangzik? A játékmódok nem tartogatnak semmiféle meglepetést, az Arcade és a Championship a szokványos, az Exhibition módban beállíthatod majd a versenyek hosszát, az ellenfeleket, a nehézségi szintet. A Time Trial is a megszokott Ghost Car elleni küzdelem; kuriózum talán, hogy ezúttal a két legjobb köröd alapján kettő autó ellen versenyezhetsz majd. A Stunt Challenge-ben adott idő alatt a legtöbb pontot kell összegyűjtened a betonteknőben, itt nincsenek ellenfelek, legfeljebb saját magad.

A Stunt GP stílusbeli besorolását illetően sokat gondolkodtam. Nem igazán arcade játék, a fejlesztői sem ennek szánták. Szándékosan kihagyták belőle a fegyvereket, csapdákat, a felvehető cuccokat. Ugyancsak ez ellen szól a lehető legpontosabb fizikai modellezés, a gépek fejlesztése, a minél élethűbb hangok alkalmazása. Az bizonyos, hogy a legnagyobb hangsúlyt a játékélményre fektették, mindezt korántsem kiemelkedő, de azért szép grafikai megoldásokkal körítve. Bátran állíthatom, megint olyan program lát napvilágot, amelyet ugyan a legfiatalabb korosztálynak készítettek, de a „nagyok" is kellemes órákat tölthetnek el vele, főleg, ha a „kicsik" az ellenfelek. Önfeledt, közös szórakozás, ez a Stunt GP varázsa.

Tony

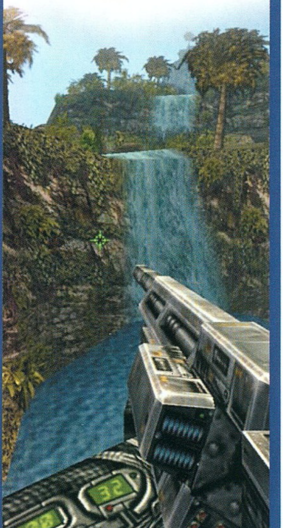
VENOM



StartBox

Fejlesztő: GSC Game World
Kiadó: –
Megjelenés: 2000. december
Web: www.gsc-game.com

A GSC Game World nevű orosz fejlesztőcsapatra csak mostanság lettem figyelmes, de hamar rájöttem, hogy ők a mi javunkat akarják. A team valami nagy kaliberű, igazán fejlett intelligenciával rendelkező FPS készítésén fáradozik. Ennek neve Venom.

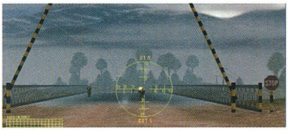


A Venom – mint ahogyan azt már bevezetőmben említettem – taktikai elemekkel fűszerezett akciójáték lesz, amelyben egy katonai csapat irányításának súlya nehezedik vállunkra. Enyhén hétköznapinak nevezhető - „idegen paraziták embereket irányítva átveszik a hatalmat" - története a közeli jövőben, 2034-ben játszódik, amikor is egy maroknyi megmaradt katona ráébred, hogy valójában mi is történt kék bolygónkkal, és megpróbálják felvenni a versenyt a pusztításra törekvő idegenekkel szemben. Feladatunk tehát a megmaradt emberek megmentése, elterelő műveletek irányítása, nukleáris rakétaindítás megakadályozása és hasonló munkák elvégzése lesz. Mindezeket a hadműveleteket tizenkét pályán keresztül – amelyek közül hat belső és hat külső környezetben játszódik - kell véghezvinnünk nappali, vagy választható éjszakai környezetben. Ez utóbbi természetesen teljesen más taktikázást igényel majd, hiszen a készítők roppant nagy hangsúlyt fektettek a lopakodásra.

Ha már a taktikai elemeknél tartok, engedjétek meg, hogy itt megálljak pár szó erejéig, s említésre méltassam azt a rengeteg újdonságot, amelyet a demo változat jóvoltából volt szerencsém megismerni. Az előbb említett éjszakai bevetés persze mit sem érne, ha kitanulhatnánk az idegenek mozdulatait, és fejből tudnánk, hogy hol, mire számíthatunk. Erre gondoltak Szergejék is, ezért az őrjáratoktól kezdve az utolsó harckocsiig mindent igen fejlett mesterséges intelligenciával láttak el. Ha tegyük fel, az őrjárat észrevesz minket - ami nem lesz nehéz nekik, ha figyelembe vesszük, hogy ugyanakkora távolságra látnak és hallanak, mint mi -, akkor jelzőrakétával riadóztatják társaikat, akik hamarjában segítségükre sietnek. Viszont lehetőségünk van a hátuk mögé kerülni, ahol ellenségeink már csak a fülükre hagyatkozhatnak, de ha úgy gondoljuk, akár telepíthetünk aknákat vagy egyéb csapdákat a sejthető útvonalukra.

Ezen kívül rengeteg olyan ötlettel találkozhatunk majd, de erről egyetlen oldalon beszámolni teljes képtelenség lenne. Tetszésemet aratta még a fényforrások elpusztításának lehetősége, a csak párosan végrehajtható feladatok – egyszerre kell kilőni két őrszemet – fontossága és a karakterfejlődés, de ezekre majd akkor visszatérünk, ha a program elkészül. Még arról sem tettem említést, hogy minden nyalánkságot, mellyel találkozhatunk a játék során, akár nyolcan is megízlelhetnek egyszerre olyan grafikai környezetben, amely minden technikai elvárásnak megfelel a magas poligonszámtól kezdve a volumetrikus ködhatásokon át egészen a nagyfelbontású textúrákig. Egyszóval, van mit ajánlanom az év végére, és csak remélni tudom, hogy a karácsonyi megjelenés nem fog sokat csúszni.

Chris



THE ROAD TO EL DORADO

StartBox

Fejlesztő: Ubi Soft
Kiadó: Revolution
Megjelenés: 2000.
Web: www.ubisoft.com

Számomra a Revolution cég neve egyet jelentett az igényes és csodaszép kalandjátékokkal. Első híres alkotásuk a Lure of the Temptress volt, mely azonnal előkelő helyet vívott ki magának az akkoriban még sokkal megbízhatóbb toplistákon. A Beneath the Steel Sky már kevésbé sikerült világrengetőre, noha még mindig a jobb művek közé tartozott, de a Broken Sword sorozat ismét az élbolyba lendítette őket.

A napokban kaptam kézhez a Road to El Dorado című programot, melyről fogalmam se volt, a világpiac mely szegletéből került elő, kissé csodálkozva vettem tudomásul, hogy egyetlen csengőcskét sem szólaltat meg a fejemben. Képzelhetitek, micsoda meglepetés volt, mikor a bevezető képsorok alatt megpillantottam az oly jól ismert logót! Kezdeti érdeklődésem azonnal csillapíthatatlan vággyá nőtte ki magát, türelmetlenül vártam a folytatást. És akkor elém tárult a csoda...

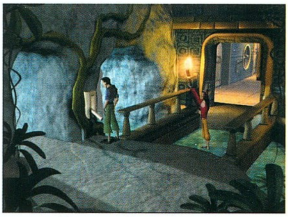
Csak a legigényesebb rajzfilmekben találkoztam ilyen munkával, szinte túl szép volt, hogy igaz legyen. Már-már kezdtem azt hinni, ez a program csak feldolgozás, s a filmből kivágott részletekkel kívánják felkelteni az érdeklődést, de mielőtt még a gyanú befészkelhette volna magát a fejembe, hirtelen váltással háromdimenziós környezet tárult elém, melyen két fickó beszélgetett évődve.

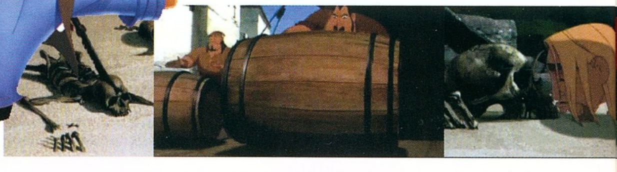
Eltelt némi idő, mire rájöttem, hogy ez a játék. Hát, végül a Revolution is beadta a derekát, s a festett grafikák világából a 3D gyorsítókéba lépett.

De nem akarom tovább kuszálni a bevezetőt, inkább a tárgyra térek. A Road to El Dorado (borzasztó, ezt a játékot semmilyen más néven nem tudom említeni :)) első a Revolution háromdimenziós kalandjátékai közül, s szintén első azok közt a programok közt, melyekkel a készítők elsősorban a fiatalabb, úgy hat-tizennégy éves korcsoportot célozzák meg. Ebből adódóan a feladatok nincsenek agyonbonyolítva, ugyanakkor nem nélkülözik a jó ötleteket, a történet pedig könnyed, humorral teli, és legfőképp cseppnyi erőszak sem szorult bele. Nem minden nap találkozni ilyennel, ugye? :)

Kezdetben ugyan kicsit húzódoztam az újfajta irányítási módtól, hiszen ez közelebb áll az akciójátékokhoz, mint a kalandhoz, de idővel meg tudtam barátkozni vele, és egyre kevésbé okozott gondot, hogy embereim állandóan beleakadnak valamiféle tereptárgyba, és a szűk utakon képtelen vagyok mozgás közben fordulni. Valószínűleg egyszerűbb lett volna a dolgom, ha a futás gomb lenyomására a karakter nem kezd el azonnal szaladni, hanem – mint a legtöbb játékban – csak a már megkezdett járás gyorsul valamelyest. Hiába, úgy látszik, a túlzott gyakorlat éppúgy hátrányokkal jár, mint a tapasztalatlanság. :)

Azért nem kell Tomb Raiderhez fogható bonyolultságra számítani, szerencsére a reflexek helyett a hangsúly inkább a szürkeállomány tornáztatásán van. Kényelmesen sétálgatva





bármely helyszínre el lehet jutni, csak egyszer-egyszer van szükség a futás gomb használatára, de akkor sem tovább pár másodpercnél. A tárgyak használata sem túl bonyolult, a pályákon körbefordulva hőseink fejmozgásából leolvashatjuk, merre találhatók fontosabb eszközök, s azokhoz közelebb lépve még villogó fény is figyelmeztet rá, hogy ott valami véghezvihető. Ezek után már csak a használat gombot kell lenyomni, vagy bizonyos esetekben előhúzni a valamit a tárgylistából, a történéseket már a gép végzi.

Ami a történetet illeti, az pont az a könnyed bolondozás, aminek lennie kell. Két eszement spanyol, pontosabban kisstílű tolvaj viszontagságait mutatja be, akik a rendfenntartó erők elől menekülve véletlenül rábukkannak az El Dorado aranykincséhez vezető út térképére. A duó egyszerűbb gondolkodású izomembere azonnal méla ábrándozásba kezd, mihez fog kezdeni a mesés vagyon megszerzése után, ám a gyakorlatiasabb észjárású agytröszt inkább a városból való kijutás felé tereli gondolatait. Ezek után számos kacagtató kalandban lesz részük, melyek során szabadon eresztik a városka legvadabb bikáját, hordóba bújva kihajóznak az új világ meghódítására indított expedícióval, majd mentőcsónakba ülve csodával határos módon előbb érik el Amerika partjait, mint a hódítók, így még arra is lehetőségük adódik, hogy megmentsék az azték birodalmat a teljes pusztulástól.

Mint már említettem, a feladatok viszonylag egyszerűek, mégsem bugyuták. Kezdetben ugyan szinte az összes lépést előre lehet tudni, de ez csak addig tart, míg a városból ki nem jutunk, a hajón már rövid időre el is lehet akadni. Ami pedig az azték piramis rejtvényeit illeti, ott logikus gondolkodásra és jó időzítésre lesz szükség, hogy a csapdák és kapcsolók megfelelő játékával eljuthass az arany városába.

A program egyetlen igazi hibájaként a rövid játékidőt róhatom fel. Nekem egyetlen délután alatt sikerült befejeznem, de azoknak sem tarthat egy-két napnál tovább, akik először próbálkoznak meg ezzel a stílussal. Ráadásul a készítők láthatólag nem sokat törődtek az újrajátszás lehetőségével, mivel semmiféle véletlenszerű esemény sem történik, és hiányzik a Putt-Puttból ismerős interaktív környezet is, melynek kattintásra mosolygó napocskája, táncoló virágai, pöfékelő kéményei órákon át le tudták kötni a fiatalokat.

Ennek ellenére úgy vélem, ha a forgalmazók nem a legmagasabb árkategóriában képzelték el a játék árusítását, megéri megvásárolni, szép ajándék lesz a karácsonyfa alá.

Bird
bird@vogel.hu

RUNE

StartBox

Fejlesztő: Human Head
Kiadó: Take 2 Interactive
Web: www.runegame.com

Közel egy év telt el a kegyetlen és mindent elsöprő Wartoks támadás óta. Bár a világot akkor sikerült megmenteni, most újabb veszély fenyeget. Ideje a Drakan óta eltompult reflexeinket ismét a közelharcra hangolni, fényesre csiszolni a berozsdásodott kardjainkat, szellemileg is felkészülni a kalandokra. A sárkányok ideje azonban lejárt. A Human Head fejlesztőinek jóvoltából most a skandináv mitológia részévé válhatunk, megszemélyesíthetünk egy vérbeli viking harcost a „hivatás” minden alapvető szépségével egyetemben. Adódott azonban az összehasonlítás, hiszen a kategóriáján belül a Rune a Drakannal számtalan hasonlóságot mutat, mondhatni azokhoz szól, akik annak idején kissé csalódottan fogadták Rynn megpróbáltatásainak záró képsorát.

RAGNAR! AWAKEN WARRIOR!

A történet elején egy apró viking falu életének hétköznapjaiba csöppenünk. Wotankeld őrzi Odin Rúnaköveinek egyikét, melyek megvédik a világot a teljes pusztulástól. Az északi mitológia szerint a Ragnarok elkerülhetetlen teológiai apokalipszis, pontosan dokumentált eseményekkel. A farkasok megeszik a napot és a holdat, így a világ teljes sötétségbe borul. Loki, a csaló isten kiszabadul börtönéből, a küzdelmekben pedig Odin, minden istenek atyja az életét veszti. Végül a kilenc világ az Yggdrasil fa alatt elpusztul a lángokban. Az istenek meghalnak, az ég beleesik a lángoló pokolba, a földet pedig elnyeli a tenger.

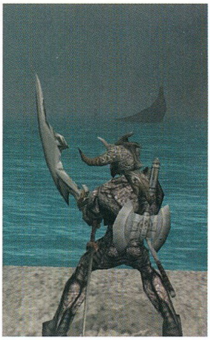
Ezek után nem meglepő, hogy a falu harcosai a Rúnakövek felesküdött védelmezői, Odin akaratának földi végrehajtói. A játékban Ragnart, a fiatal harcost alakítjuk, aki ez idő tájt épp az utolsó falubéli próbatételére készül. Ekkor már vészjósló hírek érkeznek: Conrack, a gonosz viking szövetkezett Lokival, és a Rúnakövek elpusztítására készül. Míg Ragnar harci felkészültségének újabb jeleként legyőzi mesterét, az események további kellemetlen fordulatot vesznek. Mint kiderül, Conrack és serege már elérte a szomszédos települést, így a falu válogatott harcosai – a segítségnyújtás reményében – késlekedés nélkül hajóra szállnak. Meg aztán a világért sem hagynák ki a jó kis csetepatét, végül is mi más dolga lenne egy igazi vikingnek? Conrack azonban isteni hatalommal felvértezve még a folyón elpusztítja a teljes legénységet, a legjobb falubéli harcosokkal Ragnar is holtan süllyed a mélybe.

Ekkor lép be Odin a történetbe, feléleszti a karakterünket, és a kalandok elkezdődnek...

(Magyarán ránk bízza a piszkos munkát:))

I AM A VIKING WARRIOR! I WILL NEVER YIELD!

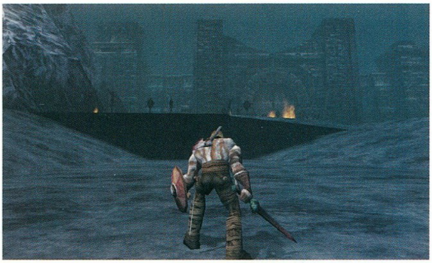
Már a bevezetőben lehetőségünk van pár percre megkaparintani az irányítást, körbejárni a falut, kicsit feltérképezni, mire is számíthatunk a játékban. Nos, az első, amit képtelenség nem észre venni az, hogy az Unreal Tournament kibővített motorjára épülő Rune lenyűgöző grafikát kapott. (Dacára annak, hogy szívesen elfelejtenénk már a Precashing feliratot, hiszen akik kénytelenek voltak D3D alatt futtatni az Unrealt, azoknak ez a mai napig rossz emléknek számít.) Régi engine ide vagy oda, az ég gyönyörű, a textúrák nagyon részletesek, a karakterek pedig az elnagyoltságuk ellenére igen jól mu-



tatnak. Akárcsak az Unreal a maga idejében, a Rune is lebilincselő az első lépéseket követően. Lényeges újítás, hogy a fák és a bokrok „elhajolnak”, ha átgázolunk rajtuk, bár a hótakarót azért még nem tudjuk lerázni róluk. Egy-egy elhajított pajzs vagy lecsapott fej lecsúszik a lejtőn, azaz még a valóságos fizikát is igyekeztek a lehetséges keretek között reprodukálni.

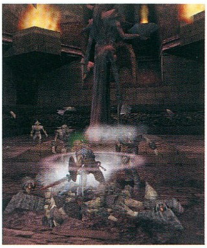
Fegyver nélkül kezdünk a Rúnakövek „árnyékában”, majd fokozatosan jutunk hozzá az egyre komolyabb acélokhoz. A kornak megfelelően nincs rakétavetőnk, shaftunk, golyószórónk. Az íj nyilván megalázó lenne egy vikingnek, így maradnak a kardok, balták, kalapácsok, buzogányok. Ennek megfelelően a játékmenetben a hangsúly a közelharcra helyeződik, bár lehetőségünk van arra, hogy az éppen kézben tartott gyilkoló eszközt elhajítsuk. A harc nem igényel komolyabb taktikákat, bár az agyatlan előrenyomulás könnyen idő előtt a Valhallába juttathat. A Rúnában már eljutottunk oda, hogy a kameramozgatás szinte tökéletes, a harmadik személy nézőpontjából minden nehézség nélkül követhetjük, irányíthatjuk az eseményeket. Amennyiben ez mégsem lenne lehetséges, a karakter teljesen áttetszővé válik, így fel tudjuk mérni a pontos pozíciónkat. Szerencsére ez igen ritkán fordul elő, így nem is zavaró tényező. Örömteli újítás az irányításban, hogy Ragnar mindenféle gombnyomás nélkül felkapaszkodik az élekre, legyen az egy szikla pereme, egy gerenda széle vagy épp a kerítés teteje. Ezáltal a játékmenet gördülékenyebb, de mégsem nélkülözi a pontos és alaposan kiszámított ugrásokat. Kevésbé lényeges viszont a pontosság a találatok esetén. Hiába, a viking style nem a precíz csapásokról szólt, ennek megfelelően a Rune-ban sem kell sebészi pontosság egy-egy fej lecsapásához. Elképesztő erejű ütések, jó időzítés, az ellenfelek stílusának minimális ismerete. Mindössze ez szükséges a sikerhez, túl sok gyakorlás nem. Mégis, a csaták élvezetesek, bár ez az első pályákon az ellenfelek gyér száma, illetve elhanyagolható harci tudása miatt még nem tapasztalható. Később aztán a komolyabb ellenfelek leváltják a goblinokat és az egyszerű csontvázakat, itt már alkalmunk lesz belekóstolni a csata igazi mikéntjébe. Az egykezes fegyverek mellett lehetőségünk van pajzsokkal védeni magunkat, bár ezeket egy-két jól irányzott csapással az ellenfél szét tudja zúzni. Persze a módszer fordítva is működik, legfeljebb pár másodperccel hosszabbíthatja meg az utunkba kerülők életét. Ha mégis megszorulnánk, használhatjuk a kisebb Rúnakövek gyűjtögetése során nyert varázserőnket, melynek a hatása az éppen kezünkben lévő fegyverhez kötődik. Tulajdonképpen normál fokozaton ezek nélkül is el lehet jutni a végső megmérettetéshez, de hát egy kis sziklaeső, vagy lángoló kard, esetleg csapkodó villámok látványnak sem utolsó.

A játékmenet single player módban szinte semmilyen újdonsággal nem szolgál. Remekül ötvözték viszont a korábban itt-ott feltűnő jó ötleteket, illetve helyenként saját kútfőből is hozzáraktak ezt-azt. Még az első barlangok egyikében óriás rák támad ránk számtalan kísérője társaságában. Ez a Starship Troopers egyik jelenetére emlékeztetett, míg a goblinok „házi szörnye” és az ellene rendezett élet-halál harc egy az egyben a Jedi Visszatérből köszönt vissza. Az egyik főszörnynek az elpusztítása pedig kísértetiesen hasonló a Drakanban alkalmazott módszerhez, a listát pedig folytathatnánk. Ennek ellenére sikerült pár soha nem látott izgalmas momentumot is a játékmenet részévé tenni. Ilyen, amikor egy feltörekvő lávafolyam elől kell huzamosabb ideig menekülnünk, vagy amikor a recsegő-ropogó jégmezőn vezet keresztül az utunk. A játék vége felé aztán az alkotók fantáziája beindult. Amikor már nem számítanánk semmi furfangos csapdára, bekerülünk egy útvesztőbe, ahol a szélhámos Loki próbálja megnehezíteni az életünket. Itt aztán lesznek érdekes élményeink, van, hogy az egész világ elfordul 90 fokkal, vagy épp a labirintus falai dobnak vissza állandóan a kiinduló pontra. Közben a kis játék irányítója gonosz kacajjal követi az eseményeket, szóval rendesen bele lehet élni magunkat az elkeserítő helyzetbe. Itt aztán elcsomagolhatjuk a méretes pallosokat, ha nem koncentrálunk jobban a harci taktikák megválasztásában, örökre a falak között maradunk. Akkor aztán jön a Ragnarok, Loki kiszabadul, Odin meghal, mindenféle jégóriások küzdenek majd, de a vége úgyis az lesz, hogy a farkasok megeszik a napot és a holdat. Az meg kinek lesz jó?:)



Az ellenfelek eleinte nem képesek komolyan akadályozni a mozgásunkat, bár a kezdet kezdetén Ragnar sem rendelkezik számottevő fegyverarzenállal. Később a páncélzatunk változik, a fegyvertárunk bővül, előkerülnek az első ellenfelek, akikkel majd alaposan meggyűlik a bajunk. Az egész játék nagyon élvezetesen egyre nehezebb lesz, bár komolyan feltartani senki sem tud majd. Nálunk szinte mindig bevált, ha az ellenfelek elől hátrálva a kellő időben megsuhintottuk az éppen aktuális fegyverünket. Ezzel a taktikával és sok-sok rohangálással szinte energiaveszteség nélkül lehet legyőzni még a legerősebb csontváz zombikat is (legalábbis azokat, akik a végső megnyugvás feltételeként nem ragaszkodtak a fejük elvesztéséhez). Az FPS-ek közül a Half-Life játékmenete számított legalább annyira élvezetesnek, mint a Rune-é, és ebben a jól eltalált küzdelmeknek nagy szerepük van. Az ideologizált képhez persze a valódi viking vérfürdő is hozzátartozik. Ezt is megkapjuk a játékban, elég csak a lefejezésekre gondolnunk, vagy a berzerk módra, esetleg egy emlékezetes részre a kalandok során, ahol épp bokáig mászkáltunk a frissen levágott koponyák között (ilyen csak egyszer fordul elő:)). Persze, ne gondoljon senki rosszra, semmi valósághű törekvés nem volt a mészárlások mögött, egyszerűen csak jó móka az egész. Azt még elfelejtettem, hogy a levágott fejeket fel lehet venni, és el lehet dobni:). Multiplayerben ez felettébb szórakoztató.

A kalandok során Odin időnként feltűnik, és ellát tanácsokkal, vagy épp segítségként egy kaput tör porrá a tekintetével. Ezen felül a játékmenetet időnként beépített animációk „törik" meg, ám ezekre nem lehetett panaszunk, épp kellő arányban követik az akciórészeket. A csaták mellett a továbbjutáshoz helyenként némi logikára is szükségünk lesz, hol a megfelelő kapcsolók megkereséséhez,



hol a nem túl bonyolult rejtélyek megoldásához. Amennyiben valaki végigjátszotta már a Tomb Raidert a kapcsolókkal és az útirányok feltérképezésével, egész biztos, hogy nem lesz gondja. Egyetlen helyen lehet komolyan elakadni a játékban, itt használnunk kell a dobást, hogy leomoljon egy deszkatalapzat. Ez sem vészes, de ha esetleg korábban nem használtuk a hajítást, eltelhet egy kis idő, amíg beugrik, hogy mi is a továbbjutás kulcsa (Olyasmi ez, mint amikor a Drakanban Arokh-kal – célzottan – lefelé kellett lángot fújnunk. Az egész játékban jól megvoltunk e nélkül is.).

Az értékelést kezdjük a játékmenet dicséretével. Bár a Rune elsőre a látványos grafikát leszámítva nem gyakorolt rám különösebb hatást, hamarosan rájöttem, hogy szinte abbahagyhatatlan. Nincsenek erőltetett részek, túlzottan bonyolult feladványok, ezért az-

tán egyetlen hétvége alatt végig is játszható. A nyilvánvaló tökéletlenségeivel egyetemben a felépített világ valóban él, tényleg olyan, minta belecsöppentünk volna egy viking harcos megpróbáltatásaiba. A játék végig sötét, kicsit talán túlzottan nyomasztó is. Persze éjszaka érdemes játszani vele, hiszen a kellő hangulat megteremtése az élvezetes játékmenet része. A küzdelem jól kidolgozott, suhognak a harci bárdok, csattannak a kalapácsok, az ütések erejét mintha valóban éreznénk. A hanghatások kiválóan asszisztálnak az egészhez, csendül a fém, csapódnak az ütések, törnek a pajzsok (a jég recsegését pedig elképesztően jól eltalálták, mint a Titánban a jégmezős rész). A grafika még a Quake3 engine-hez szokott szemeimnek is megdöbbentő volt. Bár technikailag kevésbé tökéletes, a végeredmény, a pályák hangulata egészen egyedi, ámulatba ejtő. Mondjuk, ennek árnyoldalaként Celeron 500-on GF-szal még 640x480-ban, 16 biten, teljesen butított textúrák mellett sem tudtunk normális sebesség mellett képet lopni. A tesztgépben 800 MHz-es PIII és a GF2 GTS adta a lóerőt, 128 MB RAM mellett. Ez a konfig alkalmas volt arra, hogy 1024x768-ban, teljes textúra- és modellrészletesség mellett akadások nélkül játsszunk. Ennek megfelelően PIII 600-on, illetve hasonló órajelű Duronon, GF kaliberű kártyával, 800x600-ban vélhetőleg már játszható fps-eket produkálhat. A 128 MB RAM gyakorlatilag alapfeltétel...

A stílusos dallamokra sem lehet panaszunk, bár meglehetősen ritkán csendülnek fel. Multiplayerben nem nagyon próbálgattuk, valahogy a lehetőség gondolata sem merült fel. Amerikai játékosok tapasztalatai szerint a netcode nincs optimalizálva, így a közelharcra kihegyezett Rune a neten szinte játszhatatlan. Említésre méltó, hogy a játék végén még egy meglepő fordulat is vár a kitartó halandókra, így lelkesedésünk az utolsó képsorokat nézve is töretlen lesz. Na jó, ott azért nem, mert azt elrontották egy idétlen szivárványos Valhallával:). De az kétségtelen, hogy 13-14 (erőltetett menetben a teljes végigjátszás körülbelül ennyi) órás játék után szinte azonnal nekifogtunk volna a második résznek, ezt pedig kevés játékról lehet elmondani.

Nyilvánvalóan nem az év játéka, de azoknak, akik szeretik az FPS-eket feltétlen érdemes megnézniük, a fantasy rajongóknak szinte kötelező, a „drakanosok" pedig az első pálya után bele fognak szeretni.

hoebaron
shoebaron@vogel.hu

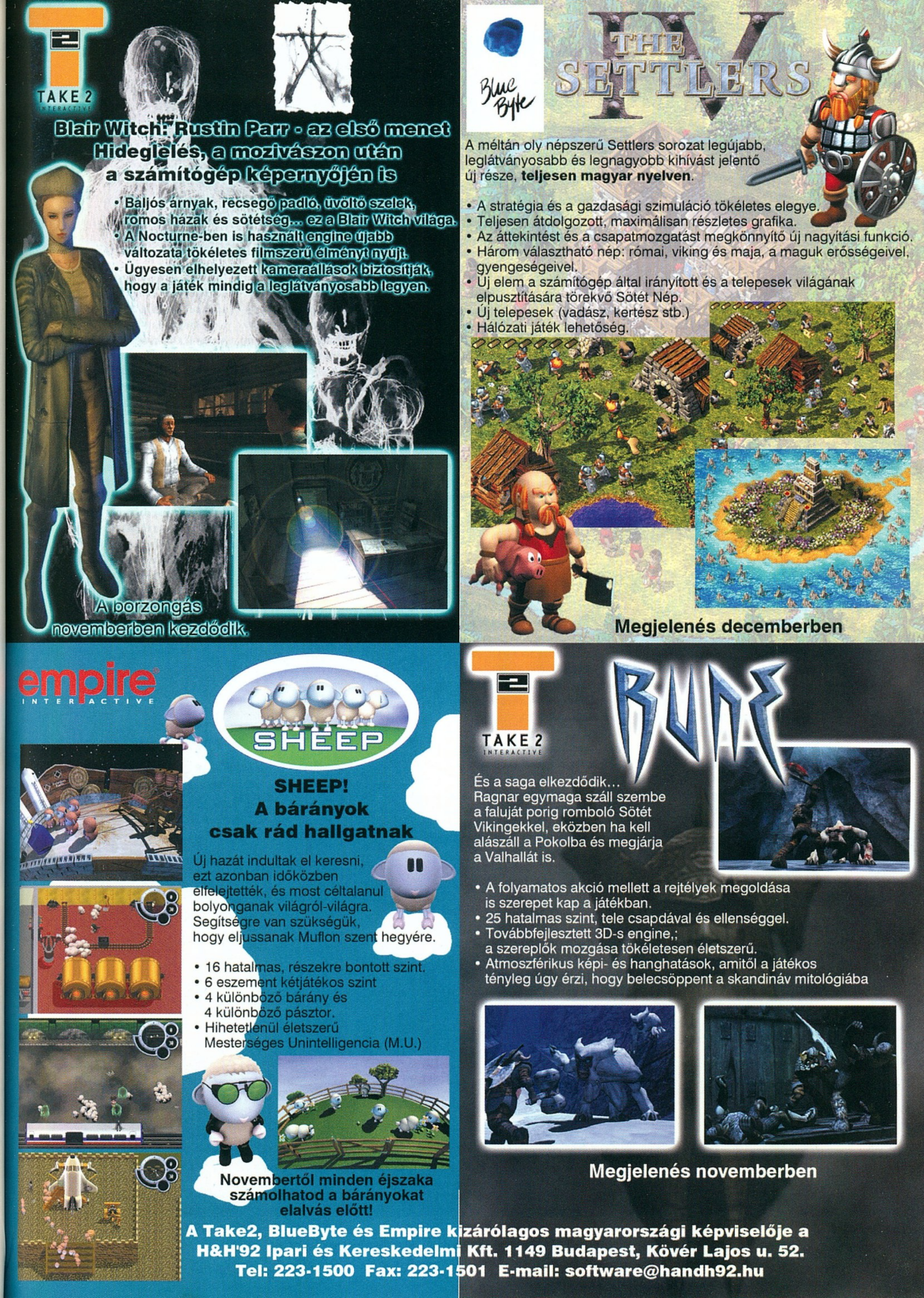
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.runecenter.com
www.zlda.com/ma-runed

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P300, 64MB RAM, 88MB HDD, D3D

89


TAKE 2
INTERACTIVE
Blair Witch: Rustin Parr - az első menet
Hideglelés, a mozivászon után
a számítógép képernyőjén is
• Baljós árnyak, recsegő padló, üvöltő szelek, romos házak és sötétség... ez a Blair Witch világa.
• A Nocturne-ben is használt engine újabb változata tökéletes filmszerű élményt nyújt.
• Ügyesen elhelyezett kameraállások biztosítják, hogy a játék mindig a leglátványosabb legyen.
A borzongás
novemberben kezdődik.
Blue Byte
THE SETTLERS IV
A méltán oly népszerű Settlers sorozat legújabb, leglátványosabb és legnagyobb kihívást jelentő új része, teljesen magyar nyelven.
• A stratégia és a gazdasági szimuláció tökéletes elegye.
• Teljesen átdolgozott, maximálisan részletes grafika.
• Az áttekintést és a csapatmozgatást megkönnyítő új nagyítási funkció.
• Három választható nép: római, viking és maja, a maguk erősségeivel, gyengeségeivel.
• Új elem a számítógép által irányított és a telepesek világának elpusztítására törekvő Sötét Nép.
• Új telepesek (vadász, kertész stb.)
• Hálózati játék lehetősége.
Megjelenés decemberben
empire
INTERACTIVE
SHEEP
SHEEP!
A bárányok
csak rád hallgatnak
Új hazát indultak el keresni, ezt azonban időközben elfelejtették, és most céltalanul bolyonganak világról-világra. Segítségre van szükségük, hogy eljussanak Muflon szent hegyére.
• 16 hatalmas, részekre bontott szint.
• 6 eszement kétjátékos szint
• 4 különböző bárány és 4 különböző pásztor.
• Hihetetlenül életszerű Mesterséges Unintelligencia (M.U.)
Novembertől minden éjszaka számolhatod a bárányokat elalvás előtt!
TAKE 2
INTERACTIVE
RUNE
És a saga elkezdődik...
Ragnar egymaga száll szembe a faluját porig romboló Sötét Vikingekkel, eközben ha kell aláaszáll a Pokolba és megjárja a Valhallát is.
• A folyamatos akció mellett a rejtélyek megoldása is szerepet kap a játékban.
• 25 hatalmas szint, tele csapdával és ellenséggel.
• Továbbfejlesztett 3D-s engine,; a szereplők mozgása tökéletesen életszerű.
• Atmoszférikus képi- és hanghatások, amitől a játékos tényleg úgy érzi, hogy belecsöppent a skandináv mitológiába
Megjelenés novemberben
A Take2, BlueByte és Empire kizárólagos magyarországi képviselője a
H&H'92 Ipari és Kereskedelmi Kft. 1149 Budapest, Kövér Lajos u. 52.
Tel: 223-1500 Fax: 223-1501 E-mail: software@handh92.hu

SACRIFICE

StartBox

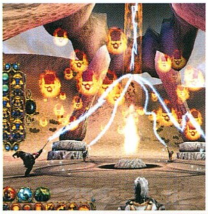
Fejlesztő: Shiny Interactive
Kiadó: Interplay
Web: www.sacrifice.net

Az eladásokat tekintve két stílus uralja manapság a PC-s játékok piacát. A Quake és Tomb Raider-szerű akciójátékok vezetik az egyiket, s a stratégiák a másikat. A játékfejlesztő cégek ezt ki is használták, s az ilyen jellegű programok gomba módra szaporodnak. A Shiny fejlesztői gondoltak egy merészet, s ötvözték a két kategóriát, így született meg a Sacrifice. Általában nem vagyok oda ezekért a hibrid valamikért, de ez a játék még engem is megfogott.

Első lépésben mindenkit a lélegzetelállító grafika ragad meg. A szerkesztőségbe beérkezett tesztpéldány ugyan még nem tökéletes, de azért a grafikus motorban rejlő lehetőség már ezen is látszik. A T&L kihasználásával olyan hangulatot sikerült elérniük, amilyent ritkán érzünk játék közben. Az erősebb gépeken hihetetlen grafikai részletesség tárul elénk. Játék közben az időjárás változik, a tornádó megidézése előtt elered az eső, a vulkánkitörés után pernye hull az égből, s még sorolhatnám tovább a finomságokat. A gyengébb gépek tulajdonosainak sajnos nélkülözni kell a részletességet, viszont a sebesség kárpótolja őket. A Messiah-hoz hasonlóan ez a játék is elemzi a gép összetevőit, s ennek megfelelő részletességgel futtatja a programot.

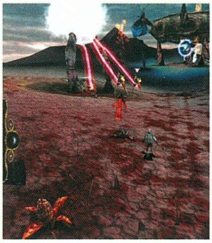
Az egyjátékos részben nem tudunk karaktert választani, meg kell elégednünk a program által felkínált renegát varázslóval. Ez a mágus menekültként érkezik elpusztult világából, s jelenleg éppen állást keres. Öt istenség közül választhat, akik mindenféleképpen a maguk oldalára akarják állítani. Mi döntjük el, melyik istent választjuk, de ezt az elhatározásunkat az első három küldetésig szabadon megváltoztathatjuk. Az öt isten között találhatunk jó és gonosz létformákat is. Alaposan meg kell gondolnunk a választást, mert néhány jól sikerült küldetés a gonosz isten szolgálatában alaposan csökkenti az esélyeinket a jó oldalon. Attól függően, hogy melyik oldalon harcolunk, a rendelkezésünkre álló varázslatok és a megidézhető lények változnak. Minden sikeres feladat után a mágusunk szintje növekszik, ami azt eredményezi, hogy eggyel több új varázslatot tud használni, s újabb lényt képes megidézni a hadseregébe. Minden hadjárat 13 küldetést tartalmaz, s a kilences szint a legmagasabb. A történet minden isten esetében ugyanaz, csak a végkifejletig vezető út más.

Minden küldetés elején megkapjuk az oltárunkat, amelyet mindenképpen meg kell védelmeznünk. Amennyiben az ellenséges varázsló képes azt megszentségteleníteni, úgy a játék véget ér, kezdhetünk mindent elölről. Az oltáron kívül összesen két épületet húzhatunk fel. Az első a Monolith, mely a mannatermelésben segít. A második a Shrine, amely tulajdonképpen nem más, mint egy mini oltár, ahol feláldozhatjuk a foglyul ejtett ellenséges lelkeket. A Sacrifice-ban az épületeket csak a mannaforrásokra húzhatjuk fel, ezért alaposan meg kell gondolnunk, mit hová építünk. A Sacrifice világában mindennek a manna, vagyis a varázserő az alapja. A mágusok csak akkor képesek varázsolni, ha ebből elegendő áll a rendelkezésükre. Az elhasznált manna visszaszerzésének több módja is van. A legegyszerűbb (és persze a leggyorsabb módszer) az, ha békésen megálljunk valamelyik Monolith-ünk árnyékában, s megvárjuk, míg a maximumra töltődik. Mint már említettem, ez a leggyorsabb, viszont óriási hátránya az, hogy közben nem tudunk mozogni. Ezt a gondot a manahoarok, az első megidézhető lényeink küszöbölik ki. A Monolith-ok mannája rajtuk ke-



resztül jut el hozzánk. Minél több ilyen lénnyel vesszük körbe magunkat, annál gyorsabban nyerjük vissza a varázserőnket. A terjeszkedésünket az ellenséges varázslók egyáltalán nem nézik jó szemmel. A jó istenek először figyelmeztetnek, viszont a gonoszok azonnal támadnak. A csata végeztével az elhullott teremtmények lelkei a csatatéren maradnak. A saját veszteségeink kék színnel jelennek meg, míg az ellenfélé vörössel. Ilyenkor két dolgot kell tennünk. Gyorsan össze kell szednünk a kék lelkeket (elég, ha átszaladunk rajtuk). Ezzel megakadályozzuk, hogy az ellenfél begyűjtse a harcosainkat. Az elpusztult lényeket persze újra meg tudjuk idézni feltéve, ha elegendő varázserő áll a rendelkezésünkre. Amint végeztünk, kezelésbe kell vennünk a szabadon lebegő vörös lelkeket. A begyűjtésükhöz meg kell idéznünk a Sac-Doctort, aki képes megkaparintani az elesettek lelkét. A procedúra azonban időigényes, s ha közben valaki megzavarja, akkor teljesen eredménytelen. Siker esetén a Sac-Doctor megindul a legközelebbi Shrine vagy az oltárunk felé. Itt segítségül hívja néhány fajtársát, s az áldozati szertartás megkezdődik. Ügyelnünk kell arra is, hogy se az oltárnál, se út közben ne érje támadás a Doctort, mivel abban az esetben a foglyul ejtett lény azonnal elszabadul. Legyünk azonban optimisták, s tételezzük fel, hogy az operáció sikerrel járt, s a beteg meghalt. Ebben az esetben a feláldozott lény lelke már hozzánk tartozik, s bármikor felhasználhatjuk azt a lényeink megidézéséhez. Ehhez először is mannára és lelkekre lesz szükségünk. Értelemszerűen az erősebb lények több mannába, s több lélekbe kerülnek. A hadseregünk kialakításakor ezt is figyelembe kell vennünk. Próbálkozhatunk sok gyenge lénnyel, vagy néhány erőssel. A két hadsereg összecsapásakor célszerű valahol a háttérben megbújni a manahoarjainkkal egyetemben. Elsődleges célpont legyen mindig a varázsló, akit ha kiiktatunk a harcból, máris fél győzelmet arattunk. Abban az esetben, ha meghalunk, nem kell kétségbeesnünk. Az ellenfél számára teljesen láthatatlanok leszünk, viszont továbbra is osztogathatjuk a parancsainkat. Az újjászületéshez meg kell keresnünk valamiféle manna-lelőhelyet, s annak a közelében el kell töltenünk néhány másodpercet. A védelem nélkül hagyott épületeket az ellenfél könnyedén lerombolhatja. Éppen ezért kell kijelölnünk néhány lényt, s az őrzés varázslattal rábírnunk őket, hogy védjék meg a kijelölt célpontot. Ilyenkor vörös varázsfonal jelenik meg a lény és az épület között. Ez azért fontos, mert a kijelölt lény folyamatosan gyógyul, s addig nem lehet lerombolni az építményt, míg az őrző életben van. Több védő esetén a sebzés egyenletesen eloszlik. A küldetésekben a végcél általában az ellenséges varázsló teljes megsemmisítése. Ezt csak úgy tudjuk elérni, ha megszentségtelenítjük az oltárát. Ehhez nem kell mást tennünk, mint feláldozni egyik saját lényünket az ellenfél oltáránál. Az így beszennyezett oltár összeomlik, s a varázsló azonnal meghal. A megszentségtelenítés folyamata meglehetősen sokáig tart, s azt bármikor meg lehet szakítani. Az oltárától távol lévő varázsló onnan értesül a veszélyről, hogy hirtelen villámok csapnak a testébe, s folyamatosan sebződik. Ilyenkor a lehető legrövidebb időn belül vissza kell térnünk az oltárhoz, mivel ha elkésünk, akkor az a játék végét jelenti. A leggyorsabb mód a teleport, mely azonnal elrepít a kijelölt épülethez. A teleportáláshoz célszerű a kistérképet használni, a szürke nyilak mutatják meg az épületeinket. Elég, ha kiválasztjuk az oltárt, s egy szempillantáson belül a helyszínen találjuk magunkat. Az áldozati rituálét a leggyengébb varázslat is képes megszakítani, s rövid időre fellélegezhetünk.

A kezdeti pályák egyáltalán nem nehezek, viszont az utolsó három misszió alaposan megizzasztja még a legnagyobb stratégákat is. Az utolsó küldetésekben már több varázsló összehangolt támadását kell visszavernünk, ami nem is olyan egyszerű. Előszeretettel vetik be a legerősebb varázslatokat. A halálisten kedvenc mágiája a Nagy Kaszás, mely az összes közelében álló lényt egyetlen suhintással a másvilágra képes küldeni. Ez különösen bosszantó akkor, amikor a



legerősebb lényekből verbuvált hadseregemet röpke néhány másodperc alatt képes volt teljesen megsemmisíteni. Nagyon sokáig tehetetlen voltam ezzel a taktikával szemben. Később persze rájöttem a megoldásra. Megfigyeltem, hogy a támadás merről érkezik, s a baj elé mentem néhány csali egységgel (az erős hadsereget hátrahagytam). Az ellenfél persze azonnal megidézte a kaszást, aki gyorsan levágta a csaléteknek hozott teremtményeket. Mivel gyorsan végzett, azonnal új célpontok után nézett. A közelben persze csak az ellenfél serege táborozott, melyből pillanatok alatt fasírtot csinált. Így lehetett az ellenfél legjobb fegyverét saját maga ellen fordítani. Hasznos trükk még a lények varázslattal történő felturbózása. Ilyenkor az egyik támadó varázslatunkkal meg kell bombáznunk a megfelelő lényünket, aki ennek hatására hihetetlen erővel veti magát a csata hevébe. Néhány erősebb lény rendelkezik valamiféle egyedi tulajdonsággal. Egyesek olajjal borítják be az ellenfelet, ami megvakítja őket, s ráadásul bármilyen tűzvarázslat hatására azonnal lángra robbannak. Mások képesek pajzsot fejleszteni a testük köré, ami rövid ideig sérthetetlenséget biztosít számukra.

A Sacrifice számomra mindenféleképpen felüdülést jelentett a lapos tucatstratégiák között. A látványvilága kicsit szürrealisztikus, de ettől eltekintve semmiféle negatívumot nem tudok róla elmondani. Külön ki kell emelnem a többjátékos részt, mely szintén kiemelkedően sikerült. Eszméletlen jó csatákat lehet egymás ellen vívni, csak rá kell jönni a program ízére. Itt a szerkesztőségben a Sacrifice láz napokig tombolt, s meglehetősen vidám csatákat vívtunk egymással. Az volt a jó, hogy soha nem lehettünk bizonyosak a dolgunkban, hiszen elegendő volt egyetlen feláldozott lény az oltárunkon, s a biztos győzelem azonnal átváltozott csúfos vereséggé. Az egyjátékos hadjáratok megnyerése után felszabadulnak a rejtett karakterek, melyeket ezután nyugodtan választhatunk a többjátékos összecsapásokban. A varázslataink és a lényeink is megmaradnak. Az igazán jó az a Sacrifice-ban, hogy nem elég egyszer végigjátszani. Az istenenként változó varázslatok és lények rákényszerítik a játékost, hogy újra és újra elővegye.

Nálam ez a program nagyon bejött, megszállottként harcoltam a hadjáratokban. Erős a gyanúm, hogy ezzel még nincs vége, három isten még hátravan, s már nagyon kíváncsi vagyok, milyen újdonságokkal tudnak szolgálni. A Sacrifice az év egyik nagy meglepetése, s nagyon remélem, hogy a Shiny sok hasonlóan színvonalas játékkal lepi meg a játékostársadalmat.

Mocsy

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	37/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P300, 32MB RAM, 300MB HDD, D3D

92

JS
DOLBY DIGITAL
4.1-es játékrendszer, 800W PMPO
5.1-es házimozi rendszer, 2000W PMPO
2.1-es elegáns formatervezésű rendszerek, 700W PMPO
JAZZ SPEAKERS™
Creating Audio Lifestyles™
DELUXE 5.1 házimozi rendszer, 5000W PMPO
Tökéletes 5.1-es rendszer PS2 Sony Playstation vagy PC számára, beépített DTS/Dolby Digital dekóderrel, 2000W PMPO
KOLINK AVerMedia Global WIN Rockfire MSI Kelly-Tech
WinFast GeForce2 MX DH Pro
A legerőteljesebb chipset-védelem
DUAL HEAD
•2 VGA kimenet
•TV kimenet
•azonos vagy különböző alkalmazások egyidejű futtatása eltérő felbontásban 2 monitoron vagy egy TV-n és egy monitoron
•3Deep szoftver
•Colorific színkalibráló
WINFAST GEFORCE-2 MX MÁR DIGITÁLIS VIDEO-BEMENETTEL (DVI) IS!
WinFox hardver monitor
Leadtek WinFast DVD szoftver
Leadtek

RED ALERT 2

StartBox

Fejlesztő: Westwood Studios
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.westwood.com

"S MEGTEREMTÉ A WESTWOOD A COMMAND & CONQUERT..."

Szerintem a készítőknek fogalmuk sem volt, hogy ezzel mekkora lavinát indítanak el. Új műfaj született, mely alapjaiban rengette meg a PC-s játékvilágot. Ez volt az a program, mely képes volt elhódítani a tömegeket a hagyományos stílusoktól. Szinte minden magára valamit is adó fejlesztőcsapat előrukkolt a maga RTS-ével (real-time strategy). Öt év telt el azóta, s az őrület egyáltalán nem csökkent. A vetélytársak sorra jelennek meg, de csak nagyon kevés játéknak sikerült felvennie vele a versenyt (Starcraft, Total Annihilation...). A Westwood fejlesztői egyáltalán nem tétlenkedtek az öt év alatt. A C&C után kihozták még két küldetéslemezt, majd mindenki meglepetésére előrukkoltak a Red Alerttel. A rajongók persze boldogan vetették magukat az új játékra, de még a folytatásokra általában fanyalgó szaksajtó is megemelte a kalapját a program előtt. A következő állomásra négy évet kellett várnunk. A Tiberian Sun tavalyi megjelenésekor sokan megkongatták a vészharangot a 2D-s stratégiák felett. Rengetegen kifogásolták a hagyományos stílusban készült játékot, s egyre többen emlegették példaként a Blizzardot, mely az 1999-es ECTS-en bemutatta a 3D-s Warcraft 3-at. Ekkor mindenki azt hitte, hogy a Westwood is lép, s a következő játékuk már az új technológiával fog elkészülni. Mindenki tévedett. Úgy látszik, a Red Alert 2 fejlesztése már javában folyt, mivel az első képek a működő játékból az ECTS után már néhány hónappal megjelentek. A Westwoodot láthatólag nem érdekelte a konkurencia (Dark Reign 2, Ground Control...), ők haladtak szépen a maguk útján. S milyen jól tették! Remek marketingstratégiával bezsongatták a C&C fanatikusokat, s hamarosan mindenki a Red Alert 2 után ácsingózott.

Aztán elérkezett a nagy nap, s bebizonyosodott, hogy a Westwood ismét helyesen döntött. A Red Alert 2-t szinte lehetetlen letenni, annyira magával ragadja a játékost. Öt perc ismerkedés után magabiztosan irányítjuk a játékot, s csak az új egységek tulajdonságai miatt kell kinyitnunk a gépkönyvet. Belőlük persze akad bőven, ez a program egyik legnagyobb erénye.

A játék a Tiberian Sun motorját örökölte, persze némi módosítással. Az éjszakai küldetések nem jellemzők, s a missziók során egyszer sem találkoztam fényszórókkal (amit eléggé sajnálok). A TS-sel ellentétben nem tudjuk átalakítani a domborzatot, viszont cserébe a játék jóval gyorsabb lett. Háromféle felbontásban futtatható (640X480-1024X768-ig). A legnagyobbhoz persze azért nem árt erős processzor (P-III 733), bár még így is előfordult, hogy az utolsó pályák egyikén alaposan beszaggatott. A lassulás azonban nem volt végleges, elég volt kilőni néhány épületet, s máris visszazökkent minden a normális kerékvágásba.

Külön meg kell dicsérnem az átvezető videók minőségét. Elfelejthetjük a C&C és a Red Alert „csíkos" képeit, most már kristálytiszta átvezető filmeket látunk. Hiányoltam viszont az animációkat, jobbára csak az utolsó küldetések után láthatunk belőlük.

A KERETTÖRTÉNET

E téren sok újat ne várjunk, az írók ismét csak a már unalomig ismert klisékre hagyatkoztak. Az ellenszenves oroszok (a bőrruhába öltözött eligazító hölgy nekem nem is volt annyira unszimpatikus) nem nyugodtak bele az első rész végén elszenvedett vereségükbe. A telepata Yuri, bandája segítségével elfoglalta az USA déli részét, s azt tervezik, hogy az egész kontinenst az uralmuk alá hajtják. Megbénították a kommunikációs hálózatokat, s megakadályozták a szövetséges atomrakéták kilövését. Ezen a ponton kapcsolódunk

MULTIPLAYER

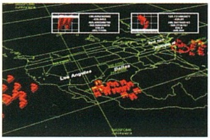
A multiplayer a Red Alert 2 igazán ütős része. Hatalmas fejlődésen ment keresztül az első rész óta, rengeteg új játékmód és kisebb újítás teszi színesebbé. Először álljanak itt a száraz adatok: több mint 30 térkép és a random map generator (véletlenszerű térképgenerátor) áll rendelkezésetekre ahhoz, hogy a 8 mód valamelyikében elverjétek a (fele) barátaitokat. 9 nép közül választhattok: 5 a Szövetségeshez, 4 a Szovjetekhez tartozik. E frakciók mindegyikéhez tartozik egy különleges, egyedi egység - pl.: az Oroszoknak a Tesla tank, az Angoloknak a sniper és a kedvencemnek, Líbiának az atomtöltettel felszerelt öngyilkos teherautó áll rendelkezésre. (Szerintem ennek van a legjobb szövege a játékban. Ha elküldöd utolsó útjára, akkor felteszi az igen érthető kérdést: Mért nem te vezetsz?).

További újítás a diplomacy menüpont - amely könnyebbé teszi a játékosokkal a kommunikációt - és a beaconok megjelenése. Ez utóbbiak olyan jelzések, amelyeket bárhova lerakhatsz, és kis szöveget fűzhetsz hozzájuk, ezáltal összehangolhatjátok a csapatmozgásokat. A végére hagytam a többjátékos mód érdekesebb fajtáinak bemutatását.

Unholy Alliance: Egy szovjet és egy szövetséges MCV-vel kezdtek.
Megawealth: Nem lehet refineryt építeni. Az olajkutak jelentik az egyetlen bevételi forrást.
Land Rush: A játékosok a csatamező kellős közepén kezdenek egy MCV-vel. Gyorsan meg kell találniuk a megfelelő helyet az építkezéshez.
Meat Grider: Itt az alap egységekre van a fejlődésünk korlátozva. Olyan, mintha nem lenne Battle labunk.
Naval War: Szinte csak hajókat lehet építeni.
Cooperative: Az egyik legérdekesebb mód. Egymást segítve kell legyőzni a gépet. 5 hadjárat közül lehet választani, ezek mindegyike 5 küldetésből áll. Nagyon élvezetes!

És természetesen neten keresztül továbbra is játszható a **Global Domination**, amelyben a cél a világ elfoglalása.

Thrawn

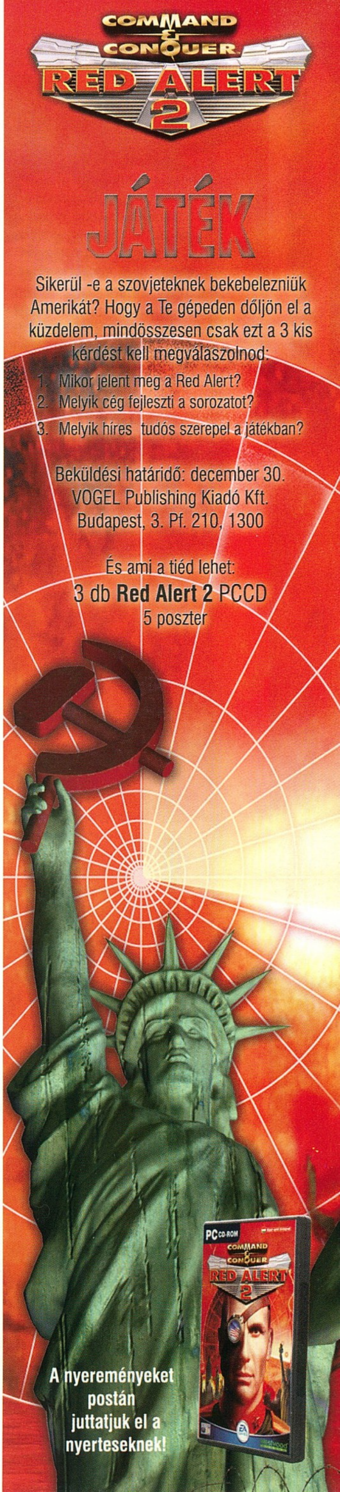


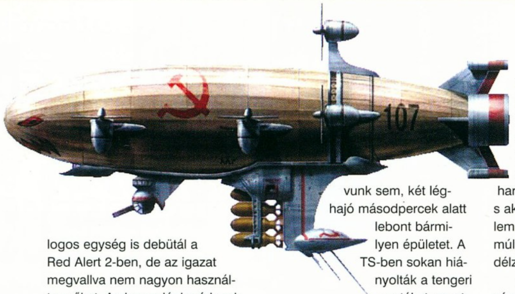
a történetbe. A küldetések során bejárjuk az USA legfontosabb nagyvárosait, megvédhetjük, illetve lerombolhatjuk a nevezetességeket. Nem ragadunk azonban le az amerikai kontinens mellett, tisztelettünket tesszük Moszkvában, a Kremlben, süttetjük a hasunkat Pearl Harbourban, s didergünk az Északi sarkon, sőt még az Eiffel tornyot is áram alá helyezzük.

AZ EGYSÉGEK ÉS AZ ÉPÜLETEK

A Red Alert 2 igazi értékét az új egységek adják. Nagyon kevés régi technika maradt meg az első részből, látszik, hogy a fejlesztők ide fektették a legnagyobb hangsúlyt. Mind a szövetséges, mind az orosz erőket vadonatúj technikákkal szerelték fel. Persze az alapkoncepció nem változott, az oroszokat az erő, a szövetségeseket meg inkább a technika jellemzi. A két betakarító jó példa erre. A szövetségesek járműve fegyvertelen, viszont a betakarítás végeztével képes azonnal visszateleportálni a feldolgozó üzembe. Az oroszok inkább felszereltek egy gépfegyvert a járműre, így nem teljesen védtelen a földi támadásokkal szemben. Az igazat megvallva nekem a szövetségesek megoldása jobban tetszett, mivel hihetetlen mértékben felgyorsította a betakarítást. A raktározó silók viszont teljesen megszűntek. Nem igazán értem, miért likvidálták ezeket az épületeket, alaposan meg lehetett gazdagodni az ellenséges raktárak elfoglalásával. A korábban lenézett gyalogság fontos szerepet kapott. Eddig legfeljebb golyófogónak használtuk őket, most viszont a szerepük alapvetően megváltozott. A szövetséges G. I. egyetlen gombnyomásra képes beásni magát, s felállítani a nála található könnyű-géppuskát. Innen meglehetősen nehéz őt kirobbantani, az orosz conscriptek csak jelentős véráldozat révén képesek erre. A két golyófogó osztag az RA2-ben képes elfoglalni bizonyos épületeket. Ilyenkor a gyalogosok megszállják az épületet, elbarikádozzák az ajtókat és az ablakokat, majd onnan tüzelnek a lőtávolba kerülő ellenfélre. A ház megvédi őket minden fizikai és szellemi sérüléstől, s csak akkor hagyják el, amikor azt tartani már szinte lehetetlen (az állapotjelző csík pirosra vált). Persze ekkor sem kell kétségbe esni, elegendő egyetlen mérnök, s a romhalmaz átalakul vadonatúj épületté. Minden városban találhatunk olyan semleges épületeket, melyeket elfoglalva különféle extra dolgok hullanak az ölünkbe. A polgári repterek elfoglalásakor ejtőernyősöket kapunk, az olajkutak folyamatosan termelik a pénzt, míg a kórházakban a sérült gyalogosakat hozzák ismét formába.

Mindkét oldalon megmaradtak a harci kutyák, melyek a felderítés mellett őrző-védő feladatokat is képesek ellátni. Néhány eb a bázis körül alaposan elveszi az ellenséges kémek és mérnökök kedvét a behatolástól. Két új gya-



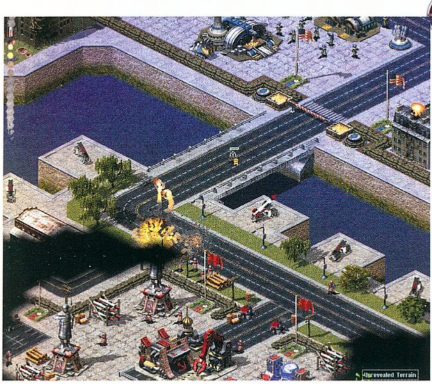


logos egység is debütál a Red Alert 2-ben, de az igazat megvallva nem nagyon használtam őket. A chrono légionáriusok képesek a térkép bármely pontjára elteleportálni, de ezt a szövetséges hadjáratban nem nagyon tudtam kihasználni, hiszen a gép meglehetősen jól védte a bázisa egész területét. Ugyanez volt a helyzet a Yuri (orosz pszionikus) katonával, aki képes átvenni bármely ellenséges jármű irányítását. Ezt az egységet is csak egyetlen küldetésben használtam igazán, a túlságosan sok pepecselés gyorsan elvette a kedvemet. A páncélozott járművek terén egyértelműen az oroszok viszik el a pálmát. Az Apokalipszis tankot (vagyis a Mammoth-t) nagy tömegben szinte lehetetlen megállítani. Az utolsó orosz pályákon már nem is használtam más egységet, elegendő volt 15 Apokalipszis tank ötös csoportokban. Kettő mindig pihent (képes önmagát gyógyítani), míg a harmadik tört előre, s sorra semmisítette meg az ellenállási gócpontokat. A légierőt tekintve a szövetségesek vannak kedvező helyzetben. A helyből felszálló vadászgépeik iszonyú gyorsak, s a radarvezérlésű rakétáik sohasem tévesztenek célt. Óriási hátrányuk viszont, hogy csak egyetlen rakétát lehet rájuk felszerelni, s ha ezt elhasználták, akkor vissza kell térniük a bázisra feltölteni a fegyverzetet. Az orosz légiflotta büszkesége a Kirov léghajó, mely hihetetlen mennyiségű sérülést képes elviselni. Szüksége is lesz erre a képességére, hiszen ez a leglassabb egység az egész játékban. A tűzerejére viszont nem lehet egy szavunk sem, két léghajó másodpercek alatt lebont bármilyen épületet. A TS-ben sokan hiányolták a tengeri csatákat, most bőven akad alkalmuk ezt bepótolni. Véleményem szerint a tengeri ütközetek, illetve egységek lettek a legjobban eltalálva a játékban. Mindkét fél rendelkezik légvédelmi hajóval, melyek 100%-os hatékonysággal képesek leszedni az óceán felett repülő járműveket. A vizek feletti uralmat a szövetségesek a rombolókkal és repülőgéphordozó anyahajókkal, míg az oroszok a tengeralattjárókkal és rakéta-cirkálókkal kívánják megszerezni. A rombolókat lövegekkel, s a tengeralattjárók ellen bevethető repülőkkel szerelték fel. A tengeralattjárók csak torpedókkal támadnak, viszont amíg nem tüzelnek, addig nem is látszanak még a radaron sem. Az anyahajók három harci repülőt indítanak egyszerre, s akkor sincs baj, ha a légvédelem lepuffantja azokat. Kis idő múlva új gépek emelkednek a fedélzetre, bevetésre készen.

A rakétanaszádok hatótávolsága óriási, s két lövedéket képesek célba juttatni egyszerre. Az igazi meglepetést azonban az utolsó két lény okozta. A szövetségesek delfineket, az oroszok óriáspolipokat képeztek ki harci célokra. A delfinek radarhullámaik segítségével képesek felderíteni, s megsemmisíteni a tengeralattjárókat és a polipokat. A nyolckarú szörnyetegek viszont csápjaikkal átfonják, s rövid küzdelem után a mélybe rántják a hajókat.

Az épületek tekintetében nem történt igazán nagy előrelépés. A fejlettebb építmények között ugyanúgy megtaláljuk a kronoszférát, mint a vasfüggönyt. Ezek okos alkalmazása bizony kellemetlen perceket tud okozni. Nincs is annál szebb, mint amikor három sérthetetlen Apokalipszis tank gördül be a bázis közepére, vagy néhány szövetséges prism tank előbukkan hirtelen a semmiből.

A tömegpusztító fegyverek sem hiányozhatnak persze a Red Alert 2-ből. Az oroszok megtartották az atombombájukat, míg a szövetségesek Einstein professzor segítségével kifejlesztették a vihargerjesztő berendezésüket. Az atombomba iszonyatos pusztításra képes, s tapasztalatom szerint pontosan oda esik, ahová mi



szeretnénk. Nincs ennyire jó véleményem a viharfelhőről. A hadjáratok során egyszer gyártottam ilyet, de a hatékonysága messze a várakozások alatt maradt. Egyetlen épületet sem tudtam vele lerombolni (az oroszok folyamatosan javították). Lehet, hogy többjátékos üzemmódban hatékonyabb, itt a szerkesztőségben ezt a két lehetőséget mindig kikapcsoljuk.

Természetesen nem soroltam fel az összes épületet és egységet, hiszen akkor külön Red Alert 2 Gurut kellett volna kiadnunk, de azt hiszem, ízelítőnek ennyi elég is volt.

VÉLEMÉNY

Bevallom őszintén, kicsit féltem a Red Alert 2-től, de szerencsére ezek az aggodalmak megalapozatlannak bizonyultak. Véleményem szerint minden tekintetben felülmúlja a Tiberian Sunt, s ezzel minden idők egyik legjobb 2D-s real-time stratégiája lett (a Starcraft játszhatóságát azért nem tudta felülmúlni). Egyszerűen félelmetesen jó vele játszani, nagyon nehéz abbahagyni. A két hadjárat nekem kicsit könnyűnek tűnt közepes nehézségi szinten, ezért a második végigjátszás során már inkább a hard fokozatot fogom választani. Kicsit furcsa volt a „fog of war" teljes hiánya, de ez nem vette el a kedvem a játéktól. Nagyon hiányzott viszont az időlassítás, gyakran fel sem eszméltem, s az oroszok már kilőtték az atomrakétájukat. Ez az a játék, amelyet vétek kihagyni.

Nekem úgy tűnt, hogy a készítők szakítottak az előző részek komor hangulatával, s az RA2-ben igyekeztek szórakoztató légkört teremteni. Ez sikerült is nekik, hála a színészeknek és a remek hangulatot teremtő zenéknek.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

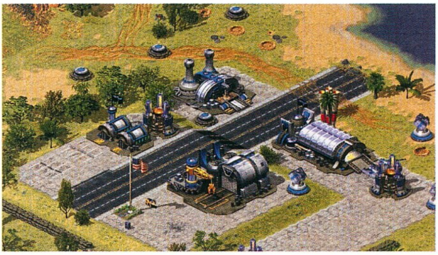
redalert2.jatekok.hu
www.candcgames.com

„KÉMEK, MINT MI"

A kém szerepe alaposan megváltozott, mióta utoljára találkoztunk vele. Egybeolvadt a tolvajjal (thief) és egy sor új tulajdonsággal gazdagodott. Aránylag olcsón (1000 credit) hozzájuthatunk olyan egységhez, amellyel akár a csata végkimenetelét is eldönthetjük. Kémünk rendkívül univerzális, mindenfajta élőlény alakját képes felvenni, legyen az akár az ellenség katonája vagy semleges tehén. Egyszerűen kattints rá arra az egységre, amellyé akarod, hogy átváltozzon. Egyedüli ellenségük a kutyák (és az óvatlan harvesterek, melyek néha eltapossák szegényeket), akik már "kilométerekről" megérzik a kémszagot. 7 különböző épületbe tud bemenni; lássuk, melyek azok.

Refinery - Ellopja az ellenség összes pénzét!
Barrack - Ezentúl egyből veterán katonákat építhetsz.
War factory - Egyből veterán tankokat építhetsz.
Erőmű - Lekapcsolja az energiát 1 percig.
Chronosphere, Iron curtain, Weather Control, Nuke - Leállítja a működését 1 percre.
Radar - Összezavarja a radart úgy, hogy az ellenfél csak azt fogja látni, ahol éppen az egységei tartózkodnak.
Battle lab - Egységterveket tud lopni, és így új hibrid csapatokat képezhetünk ki, pl.: Chrono Ivan, Chrono commando, Psi commando.

Thrawn



Egyelőre még nincs hír a kiegészítő lemezről, de a Westwoodot ismerve meg lennék lepve, ha kihagynák. Az RA2 Gaming Guide-ot a karácsonyi PC Guruban találjátok meg, alaposan kivesézzük a játékban található 24 küldetést. A Red Alert 2 lemezein rövid animációt találhatunk a Westwood új 3D stratégiájából, a Dune sorozat legújabb darabjából. Erről bővebben a bemutatók között olvashattok néhány oldallal előrébb.

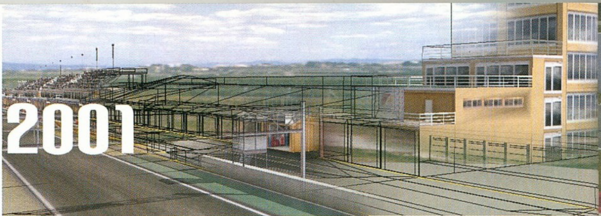
Mocsy
mocsy@vogel.hu

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	40/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

95

P200, 32MB RAM, 350MB HDD

SUPERBIKE 2001



StartBox

Fejlesztő: Milestone
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.superbike.ea.com

MÉRFÖLDKŐ?

Már megint itt vannak ezek az olaszok! Nem elégedtek meg három „Screamer" résszel, most már a harmadik Superbike témájú játékszoftverüket is elkészítették. Joggal kérdezhetitek, miért vagyok ilyen szarkasztikus. Válaszom egyszerű: az EA nagy hibát követett el, amikor alig néhány héttel a 2000-es SBK-szezon vége előtt dobta piacra a már 2001-es logóval ellátott termékét. Így azt érték el, hogy a hardcore játékosok és a sportág rajongói keserű szájízzel üljenek gép elé, hogy félig befejezett, kis túlzással patchnek álcázott játékot vegyenek kézbe – az utolsó rész megjelentetése óta alig hat hónap telt el.

SBK, A MŰFAJ

A játék, mint az SBK egyetlen hivatalosan támogatott kiadványa tartalmazza a 2000-es bajnoki versengés összes csapatát, motorját és pályáját is. Magyarul az előző részhez képest új márkaként megjelent a Bimota – így a választék hétre nőtt -, emellett a vadonatúj fejlesztésű, immáron 998 cm³-es Honda és Aprilia a legnagyobb újdonság. A versenygépek teljesítménye 150 és 165 LE között változik, maximális sebességük pedig a 310 km/órás sebességet is meghaladhatja. Ami a pályákat illeti, az „A-1 Ring" és a „Nürburgring" eltűnt, új jövevényként megjelent „Oschersleben" és „Imola", így továbbra is 13 áll rendelkezésünkre. Sajnos, a versenyzők és a csapatok szerepeltetése túl nagy feladat elé állította a készítőket; ezért nem találkozhatunk a máris Fogarty-utódnak tartott Bayliss-szel; a rejtélyesen eltűnt apriliás Goddard és a Honda gyári csapatában az engedélyezett kettő helyett három versenyző szereplése azonban az igazi hab a tortán – a Slightot helyettesítő Crafar itt az egész idényt végigmotorozza. Azt már nem is említem, hogy az egyes futamokon induló „szabadkártyás" versenyzőket véletlenül se keresse senki, egyszerűen kihagyták őket.

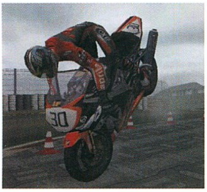
GRAFIKA, TE CSODÁS!

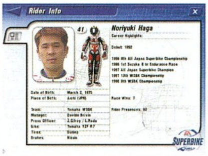
Amiben továbbra sem kell csalódnunk, az mindenekelőtt a lenyűgöző grafika. Különös műgonddal elkészített motorok és motorosok (a reklámoktól kezdve az arcvonásokon keresztül egészen a műszerfalakig minden tökéletes, a valódival teljesen megegyező), igényesen és szépen megtervezett, részletes textúrák („ultra texture detail" opció), a pályák legkisebb, legegyedibb részleteire is kiterjedő dizájn (esernyőket tartó lányok a rajtrácson, minden pálya eredeti startlámpái és pályajelzései), és végre igazi időjárás (esőcseppek és köd). A tavalyi látvány-effekteket is sikerült még jobbá fejleszteni, hiszen a por és füst megjelenítése nagyságrendekkel javult, egyedüli negatívumként az esős pályán a motorok után húzott permetcsíkot említhetném meg, mely a valódinál jóval szerényebb mértékű. Sajnos, a textúrák illesztésében és azok ütközésekor továbbra is akadnak gondok, főképpen a motorok képesek egymásba csúszni anélkül, hogy meglöknék egymást. A versenygépek és versenyzők mozgását újrarögzítették, a bukások animációin sokat javítottak, ezen felül számos, túlságosan is erőltetett animáció került a programba.

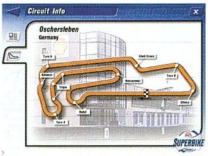
HANGOK, ZENE, EGYEBEK

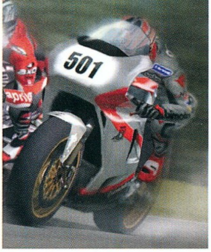
Már az előző rész megfogott elképesztő hanghatásaival, nincs ez másképpen most sem. A motorok hangjai, ha lehet, még markánsabban különválaszthatók, hiszen a mély, bőfögő basszus az 1000 cm³-es motorok sajátja, melyek szöges ellentétjei a visító 750 cm³-es gépeknek. A közönség a futamok sokkal aktívabb résztvevőjévé vált, a gyakori taps, üdvrivalgás, dudaszó és biztatás bizony nagyon feldobja a hangulatot.

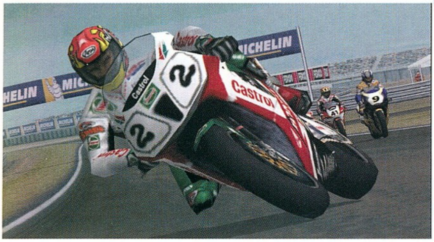
Nem értem, miért van szükség kommentátorra, amikor a verseny közben egyedül a rajtkiugrást és a bukásokat mondja be, majd legközelebb célbaérkezésünkkor szólal meg. A menükben valamivel aktívabb, de hozzászólásait szinte sosem hallgattam végig. A zenei kompozíciókat illetően nekem a techno-filing nem jött











be, érzésem szerint a készítők keményebb zeneszámokkal jobban éreztethették volna a feszültséget.

SZIMULÁCIÓ VAGY AKCIÓ-MOTOROZÁS?

Erre a kérdésre maguk a készítők sem tudják a választ. A rendkívül finom skálán, sokrétűen állítható nehézségi szintek, segítségek és opciók mindkét stílus képviselőit egyaránt a székhez szögezhetik. A türelmetlenebbek azonnali akcióra, a komoly játékosok pedig teljes bajnoki szezonra kiéhezve ülhetnek gép elé. Ez utóbbiak megízlelhetik a háromnapos hétvégék hosszát, kedvük szerint bütykölhetnek a motor beállításaival (összesen nyolcfélét állítgathatnak), hogy az edzéseken és versenyeken jól teljesíthessenek. Teljesítményük elemzéséhez a visszajátszásból elérhető „telemetry" opció nyújt segítséget. A kimondottan akcióra vágyók is elsajátíthatják a pályákat és a motorozás csínját-bínját: a „training" opció kalauzolja őket kommentátorral bontva alkotóelemeire a pályák egyes szakaszait. A játék azonban még szimuláció esetében is elnéző, hiszen kis gyakorlattal a fűvön vagy a salakágyban elesni még nagy sebességgel érkezve is nehéz - a precíz irányításhoz a jó joystick elengedhetetlen felszerelés! Azok, akik megcsömörlöttek a gép elleni versengésben, az osztott képernyős játékot próbálhatják

ki barátjukkal, s ha netán többen lennének, akkor pedig a hálózati játékba is belekóstolhatnak.

NEGATÍV JÁTÉKÉLMÉNY

Nem véletlen, hogy erre a pontra külön térek ki, hiszen a hibák között igazi gyöngyszemek is felütik fejüket:

• kényelmetlen superpole: az irányítást az utolsó pillanatban kapjuk meg

• rossz „stop-and-go": a motor végiggurul a boxutcán

• az előző résszel teljesen megegyező mesterséges intelligencia: zavaró, hogy a gépi motorosok mennyire nem érzékelik a jelenlétem, gond nélkül belém jönnek, rám húzzák a motorjukat, és bukás után garantáltan elütnek, amint éppen a motor felé futok, ráadásként pedig a pályán heverő motoromon – sárga zászló ide vagy oda - maguk is irtóztató nagyokat esnek

• nem lehet saját versenyzőt indítani

• a motorok az aszfalt felett lebegnek, ez kiváltképpen az első kerekekre nézve zavaró

• gumiégetés: váltó üresbe, tövig húzott gázkar, váltó egyesbe, minek következtében a hátsó kerék kipörgés nélkül mozgásba lendül (?)

LEINTÉS

A célegyenesben meghasonulni próbáló Milestone majdnem vesztesként hagyta el a pályát. A Superbike2001 a sorozatot ismerőknek csalódás, az újoncoknak pedig látványos kezdet, annyi azonban bizonyos, hogy a következő rész vízválasztó lesz...

Dauby
tamas.daubner@renault.hu

WORLD SBK CHAMPIONSHIP 2000

Legfontosabb események, dióhéjban. A szezon még el sem kezdődött, az új-zélandi Slightot agydaganattal műtötték: a beavatkozás sikerült, és néhány kihagyott verseny után visszatérhetett társai közé. Már az első hétvége után robbant az újabb bomba, hiszen az itt öszszesen 45 pontot szerző Haga doppingvizsgálata pozitív lett. A Yamaha-csapat azonnal fellebbezett, mondván, nem tudták, hogy a nátha ellen bevett készítmény tiltólistás anyagot is tartalmaz: az évadot fekete árnyként belengő bírósági vitát csak a legutolsó hétvége előtt zárták le – a japán fiú elvesztette pontjait, és egy versenyre szóló eltiltást kapott. A második, ausztrál hétvégén aztán következett az, amitől mindenki tartott: az SBK koronázatlan királya, Carl Fogarty óriásit bukott, és kulcscsontját szilánkosan törte el. Ennek egyenes következményeként a korábbi négyszeres bajnok még az évad vége előtt bejelentette végleges visszavonulását.

Az egész szezon alatt érdekes volt a „szabadkártyás" versenyzők gyakori szerepeltetése, akik futamgyőzelmeikkel néha igencsak felborították a pontozások alakulását: Izutsu mindkét sugói versenyt, Hodgson pedig két angol versenyt nyert.

A bajnoki címet végül - jelentős előnnyel - a texasi Colin Edwards hódította el, azonban a tény, hogy mind a hét márka képes volt futamgyőzelmet szerezni a mezőny eddig soha nem létezett kiegyenlítettségét bizonyította, mely tendencia – a szakértők és szurkolók reményei szerint is - 2001-ben valószínűleg tovább folytatódik majd.

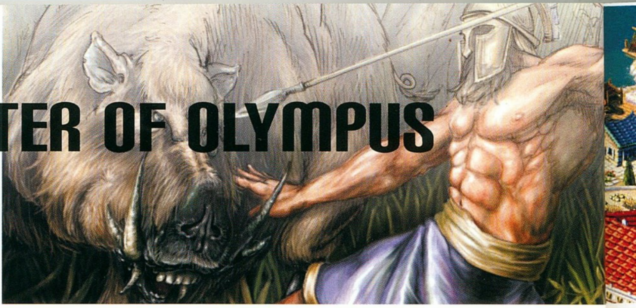
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.ea.com

GRAFIKA	24/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	31/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P450, 64MB RAM, 500MB HDD, D3D

85

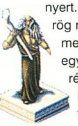


ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

StartBox

Fejlesztő: Impressions
Kiadó: Havas Interactive
Web: www.impressions.com

Új nap virrad fel a kis görög városra, melynek vezetőjeként Téged tisztelnek. Az éjjel került a helyére az utolsó gondosan faragott kő a szentélyben, melyet Déméternek, a termékenység istennőjének tiszteletére emeltettél. Ő nem is marad hálátlan, simogató pillantása alatt a település körülölelő sziklás talaj varázslatos termőfölddé változik, és a polgárokra végre a bőség vár a hosszú nélkülözés után. Néhány hónappal később viszont minden figyelmeztetés nélkül Cerberus, az Alvilág kapuőre szabadul rá a városra, földig rombolja a magtárakat és a piacteret, s féktelen dühében ártatlan emberek tucatjait szaggatja szét. Elfelejtetted ugyanis, hogy Hadész, a holtak fejedelme vérbosszút esküdött Déméter ellen, akinek lánya, Perszephoné ujjat merészelt húzni a Sötétség Urával...



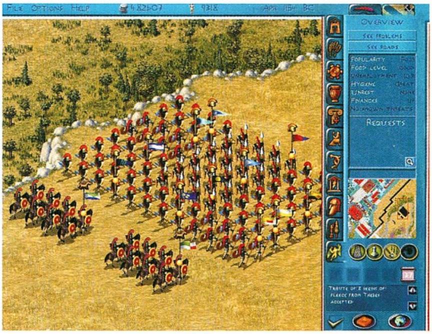
AZ ALAPOK

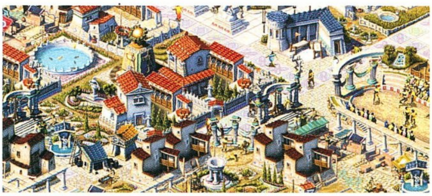
Bizony, nem lehetett könnyű az ókori Görögországban eligazodni az Istenek játékainak útvesztőjében, ha az embernek saját bőrén kellett megtapasztalnia esetleges tévedéseinek nem ritkán halálos következményeit! Ez a misztikus világ tárul eléd a Zeus, Master of Olympusban, az Impressions immár ötödik városépítő játékában. Az alapok nem nagyon változtak, akinek valaha volt már szerencséje a Caesarhoz vagy a Pharaoh-hoz, ezúttal is könnyedén kezébe veszi majd az irányítást. Az emberek által megtermelt és elfogyasztott javak változtak ugyan, de a feladat most is egy ókori város felépítése és irányítása lesz, annak minden ügyes-bajos dolgával együtt. A mezőgazdaságtól az építkezésekig, a megfelelő életkörülmények megteremtésétől a katonaság kiképzéséig ezúttal is minden Rád hárul. Egyszer elegendő munkahelyet kell teremtened a keresőképes lakosság számára, máskor elegendő munkaerőt az összes munkahely betöltéséhez, és mindeközben állandóan fülelned kell, hogy a magtárak és a kincseskamrád vasalt ládái nem konganak-e üresen. Örömteli változásokra derül viszont fény, amint az események peregni kezdenek a szemed előtt. A küldetések felépítése sokkal élvezhetőbb formát nyert. Az összesen hét, a görög mitológia egy-egy közismert fejezetén alapuló, egyenként több kisebb részre osztott „kaland" a hagyományok szerint üres földdarabbal a lábad előtt veszi kezdetét, amelyen Neked kell megépítened minél hamarabb álmaid jól szervezett és önmagát fenntartani képes városát. A részfeladatok elvégzése után azonban nem kell újra és újra mindezt végrehajtanod, a történet mindig ott folytatódik, ahol abbahagytad, saját városodban állsz majd újabb

és újabb próbatételek elé. Ezek során hamarosan segítségül kell hívnod olyan legendás hősöket, mint Herkules, Perszeusz vagy Odüsszeusz, kolóniákat kell létesítened szép Földanyánk valamely eldugott vidékein, vagy véres háborút kell kezdened a területedre áhítozó, vagy éppenséggel a meghódításra csábítóan gazdag és nálad gyengébb hadsereggel rendelkező szomszédos városállamok némelyike ellen.

ISTENI SZÍNJÁTÉK

A városokban szentélyeket emelhetsz, melyeken keresztül az Istenek áldásait hívhatod otthonodra. Míg a Pharaoh-ban leginkább az Istenek haragjának elkerülése végett voltál kénytelen beruházni az egyház javára, a Zeus esetében az emberfeletti hatalmakkal való kapcsolat ápolása kézzelfogható pozitív hatással lesz minden halandó számára. Hermész például Vörös Bikaként (hmm, gy. k.: Red Bull) szinte szárnyakat ad a cammogó árumozgatóidnak, sőt néha leveszi a válladról a beérkező exportigények (sokszor követelések) teljesítésének súlyát is, ha pedig Árész melletted áll a csatában, nincs az az ellenfél, aki legyőzzön, sőt, még a hódítások során is számíthatsz a háború istenének hathatós támogatására! Velük kadra, mint Cerberus, Medusa, Küklopsz vagy Minotaurusz. Többek között ezek ellen kell majd bevetned olyan nagyágyúkat, mint Achilles, Theseus, vagy a már említett Odüsszeusz, akik mindegyike szakszerűen képzett bizonyos pokolfajzatok kiirtásában, a jó öreg tengeri csavargó például enyhe mosollyal ajkán teszi hidegre könnyedén Szküllát (őt Hermész küldheti a nyakadra), vagy tolja ki a Küklopsz (Démétertől szeretettel) mind az egy szemét.





együtt mind a tizenkét Főisten rajta van a stáblistán Aphroditétől Zeuszig, mindegyikük saját „szakmájában" jeleskedve az oldaladon, ha jókedvükben leled őket, vagy adott esetben ellened, ha van merszed szembeszállni akaratukkal. Ez utóbbi esetben ízlésesen és személyre szólóan válogatott fenevadakat is küldenek a nya-

AMI MÉG VÁLTOZOTT

A feladatok nehézsége fokozatosan növekedni látszik, de néhány óra alatt bármelyiken átverekedheted magad. Gyakorlott „Pharaohlógusok" számára a kézikönyv nem kötelező olvasmány, lehet ugrani fejest a kalandokba azonnal. A „menedzsment" valamelyest egyszerűsödött, nem kell például körmö-

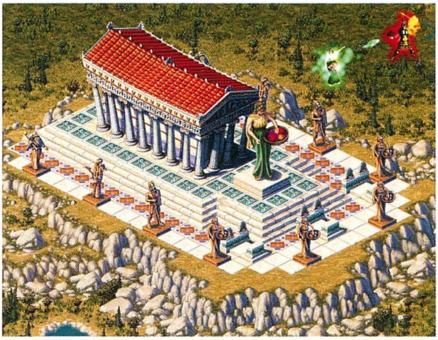
det rágcsálva várnod arra, hogy a toborzóemberke a lakónegyedeket járva szabad munkaerőt találjon, és a frissen épült rendőrségen valaki végre beleharapjon az első fánkba. Természetesen az épületek palettája némileg változott, tornatermeket építhetsz például atlétáid csúcsformában tartására, akik viadalokon öregbítik majd városod hírnevét. A tűzoltóságot és az épület-felügyelet hivatalát összevonták, valamint az orvos, a fogász és a gyógyszerész is együtt praktizál immár. A különböző árucikkeket mostantól különböző kofák bocsátják áruba, akiket hármasával csoportosítva helyezhetsz el az „agorák" területén. A főképernyőről a nélkülözhetetlen segítséget nyújtó statisztikai adatok könnyebben elérhetők lettek, viszont a kezelőpanel nem tüntethető el egy egérkattintással immár, ezért végig ott terpeszkedik a képernyő jobb oldalán. Ez kisebb felbontásban különösen zavaró, ejnye Impressions! A felsőbb hatalmak bevonásával a játék számomra kicsit vesztett szimulációs komolyságából, hisz az Istenek könnyedén kihúzhatnak a csávából, ha rád jár a rúd. A Pharaoh-hoz képest sokkal könnyebb kilábalni az esetleges hibás döntések lévén különösen nagy anyagi kár (saját magadnak) okozásának bűnéből, így egy meggondolatlan lépés nem szükségszerűen torkollik órákig tartó kármentésbe, mint annak idején Egyiptomban. Ez azonban nem véletlen, a programozók valamivel humorosabbra vették a figurát a háttér megalkotásakor is, értem ez alatt például az utcákon császkáló dolgozók szájába adott szövegeket. Lehervadhat a halvány mosoly a szád sarkáról viszont, ha csatára kerül a sor. Igaz, új vívmány, hogy rábízhatod tanácsadódra a csata vezérlését védekezéskor is, de könnyek szöknek majd a szemedbe, amint az a pancser a támadás várható színhelyétől valami hihetetlen távolságba helyezi seregeid színe-javát! Na, aztán ha kirúgod a palit, se kerülsz túl jó

Aphrodite

helyzetbe, mert az egységek kijelölése már maga izzasztó feladat, és a harc még utána jön… sajnos ez a Zeus (stílszerűen szólva) Achilles-sarka, ráadásul többször kell fegyverrel rendezni a nézeteltéréseket, mint a széria előző négy részében, így sehogy sem kerülhető el, hogy bevéssünk egy fekete pontot ezért! Érdekes adalék, hogy a görög hagyományokhoz híven a hadsereget a jómódú polgárság soraiból toborzod, így a városok lélekszáma és a lakosok anyagi helyzete meglehetős befolyással van a hadi potenciálra.

A GRAFIKÁRÓL ÉS A HANGHATÁSOKRÓL

A játék futtatható ablakban, vagy teljes képernyőn 800x600, vagy 1024x768 felbontásban, melyek közül az utóbbit ajánlom melegen. Örök fájdalmamra az épületek megőrizték kettő darab dimenziójukat, és nagyobb részük minden oldalról ugyanazt az orcáját mutatja felénk. A készítők ezt azzal indokolták, hogy így legalább minden esetben pontosan lehet tudni, melyik létesítmény milyen célt szolgál. Nos, kifogásnak ez nem rossz, a szentélyek hátsó fele megtekinthető (hm, hurrá), és talán ezzel a hardverigény is valamelyest csökken, hát egyelőre fogadjuk el. A grafika ellen más kifogás nem lehet, az épületek



szépen megrajzoltak, jól megkülönböztethetők, legtöbbjük tetszetős animáció segítségével mutatja be, mire is szolgál tulajdonképpen (az én kedvencem a juhász, amint néhány mozdulattal kivonja a gyapjúból a szennyező birkaanyagot…). Sajnos meg is van az ára annak, hogy a játék szemet gyönyörködtetőre sikeredett, a rengeteg mozgó alkatrész bizony néha megizzasztja a komolyabb vasakat is, kikapcsolásukra pedig nincs lehetőség.

A várost szépen „hangolták be", az épp a képernyőn látható, különböző célt szolgáló épületekből kiszűrődő zajok remek aláfestésül szolgálnak a lakosok sokszor tréfás hangvételű megjegyzéseihez. A zene nem nagy durranás, korabeli slágerlistás felvételeim ugyan nincsenek, de csodálkoznék, ha a görögök ilyesmire ropták volna bármikor is a történelem során, szerencsére hallgatni nem kötelező.

ÖSSZEFOGLALVA

A Zeus, Master of Olympus kicsit kevésbé komplex és jobban elrugaszkodott a „valóságtól", mint elődei, de ez talán könnyebben sikerélményekhez juttathatja a... hmm, „félprofi" felhasználókat. Vitatkozhatunk azon is, hogy az olümposzi tizenkettek jelenléte szerencsés adalék-e vajon, vagy nem, a Disney-külsővel felruházott Hatalmasok számomra kellemes színfoltot jelentenek a városka utcáin csatangolva, csak azt a hadviselést tudnám elfeledni valahogy…

Külcsínt és belbecst egybevetve szerintem mégis az Impressions „City Builder Series"-ének legszebb ékkövét tarthatja kezében a Tisztelt Olvasó, ha megvásárolja e programot.

Lesz-e vajon folytatás? Van még Birodalom, amelyet a készítők témaként felhasználhatnak, de kíváncsi lennék, hány mesterség tevékenységét kell majd összehangolni ahhoz, hogy az első Tigrisek kigördülhessenek az utcákra…

Ata

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

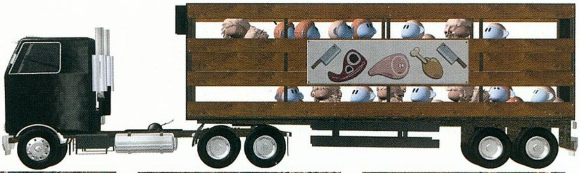
zeus.heavengames.com
zeusgametips.homestead.com
zeusgamefan.homestead.com

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P233, 32MB RAM, 200 MB HDD

88

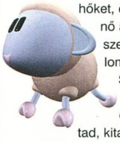
SHEEP



StartBox

Fejlesztő: Minds Eye Productions
Kiadó: Empire Interactive
Web: www.empire.co.uk

Eleged van mindenből? Unod a sulit, a munkát meg a banánt, nem is beszélve reggel az ébresztőóráról? Biztos, benned is felmerült, milyen jó lenne itt hagyni az egészet, és felcsapni teszem azt, birkapásztornak. Naphosszat heverészni a réten, bámulni a felhőket, és hallgatni, hogy nő a fű. Azért mielőtt elszegődnél, azt ajánlom, tégy próbát a Sheeppel. Garantáltan élvezni fogod, és ha végigjátszottad, kitanultad a mesterség minden csínját-bínját, akár veheted is a pásztorbotot.

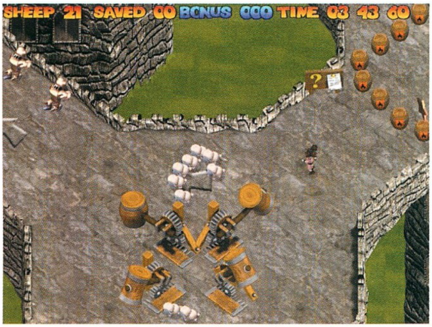


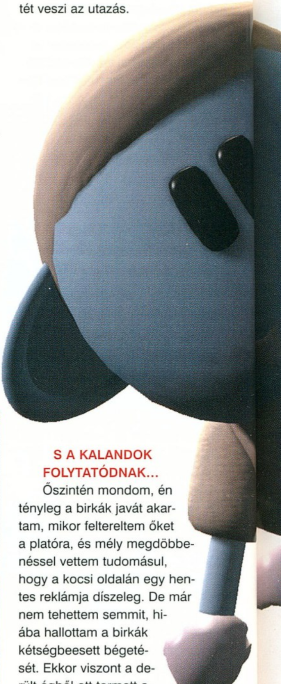
PÁSZTORÓRA HALADÓKNAK

A feladat kézenfekvő: végigterelni a nyájat a pályán, lehetőleg épségben, és minél több birkát eljuttatni a célba az adott időn belül. Mielőtt lekicsinylő mosollyal hátradőlnél, jobb, ha felkészülsz, mert ez korántsem lesz sétagalopp. Inkább amolyan Indul a bakterházas legeltetésre számíts, melynek során bizony folyamatosan résen kell lenned, különben jószágra és gazdára egyaránt rájár a rúd.

A játék során birkáid hét különböző világon, világonként pedig négy különböző pályán vonulnak végig. Bravúros ügyesség kell ahhoz, hogy a kis oktondiak élve megússzák, mivel az úton ezer veszély leselkedik rájuk (ha jól számoltam). A pályákat szinte képtelenség elsőre teljesíteni, de ha egyszer bejárod, felméred a terepet, és átböngészed a térképet (TAB billentyű), már jóval derűsebb színben fog feltűnni, mint első próbálkozáskor. Bár sokszor magadtól is rájönnél, mi a teendő, azért ajánlatos az út mentén földbe kalapált táblákhoz is odamenni, mert van, hogy hasznos információt tartalmaznak. Itt tudtam meg például, hogy ha minden pályán összegyűjtöm az arany szobrocskát, akkor negyedik után bónusz pályán játszhatok, amelyik szerintem annyira aranyos, hogy érdemes küzdeni érte.

A történet egy farmon indul, ahol megismerkedhetsz az alapvető elemekkel. A bónuszok összegyűjtéséhez kerítést kell ugrani vagy madárijesztőket, szénabálákat, esetleg farmerlányokat dönteni (na, nem úgy). Vannak különböző ugratók, amelyek néha elengedhetetlenek a továbbjutáshoz, például átrepítenek a folyón, néha rövidebb úton juttatják a birkákat a cél közelébe, míg mások csak arra jók, hogy ezer helyre szétdobják összeterelt kis jószágaidat. Hasonlóképp a lovak jól irányzott rúgása, vagy a mindenen keresztülgázoló, öltönyös tehén is szétzülleszthetí a nyájat. Ilyenkor birkáid felborulnak, és addig kapálóznak, amíg segítségükre nem sietsz, hogy egyenként talpra állítsd valamennyit. És ez még nem a legrosszabb eshetőség! Szegény párák ugyanis végképp kimúlhatnak, ha nem vagy eléggé óvatos. Elektromos kerítések, traktorok, birkanyíró gépek, targoncát vezető tehenek… mind megannyi halálos veszély. Azért nem kell kétségbeesni, mert ez legtöbbször elkerülhető, sokszor választhatsz másik útvonalat, vagy leállíthatod a gépeket. Ennek több módja is létezik: vagy saját kezűleg kell kiiktatod a masinát, vagy birkáid segítségével, azokat a pályán található gombokra ráültetve. Ha lelkiismeretes pásztor vagy, miután kihasználtad szegényeket, újra felkapod őket, és segítségükért cserébe ölben viszed őket a célig. Ha nem mentesz meg elegendő birkát, kezdheted elölről a terelést, de szerencsére mindig több áll rendelkezésre, mint az előírt mennyiség. Gyakran a kezdetben meglévő nyájhoz újabbakat terelhetsz, de gondold meg, mielőtt a megmentésükre indulsz, hogy a feladat nem túl időigényes-e. Ilyesmi akkor ajánlott, ha túl nagy a veszteséged, illetve ha időmilliomos vagy, és a pontokra hajtasz. Akárhogy is döntesz, végül behajtod őket a teherautóba, és kezdetét veszi az utazás.

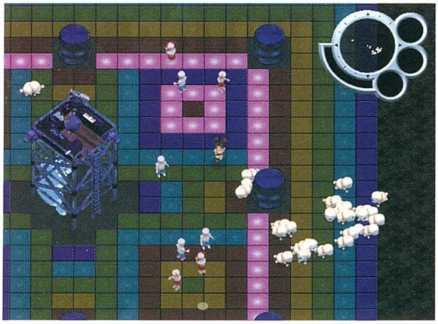


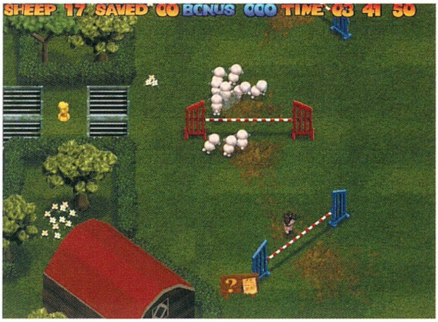


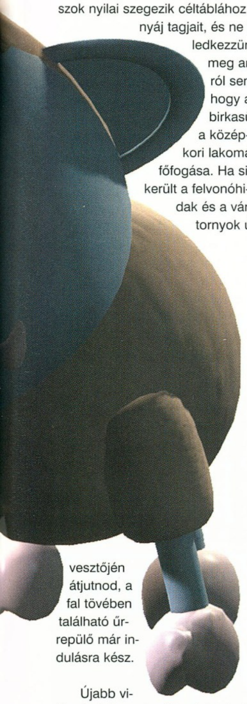
S A KALANDOK FOLYTATÓDNAK…

Őszintén mondom, én tényleg a birkák javát akartam, mikor feltereltem őket a platóra, és mély megdöbbenéssel vettem tudomásul, hogy a kocsi oldalán egy hentes reklámja díszeleg. De már nem tehettem semmit, hiába hallottam a birkák kétségbeesett bégetését. Ekkor viszont a derült égből ott termett a szuperbirka, és egyetlen mozdulattal lekapcsolta az utánfutót éppen a várkastély előtt.

A történet tehát a várban folytatódik. Megjelennek az átalakító gépek, amelyeknek futószalagjain áthaladva birkáid szó szerint felvértezódnek a veszélyekkel szemben, és lovagi páncéljukban tű-



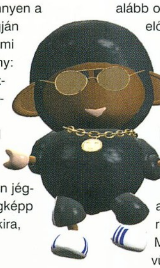




zön-vízen át követnek bárhová, esetleg szarvuk nő, amellyel vígan zúznak szét minden akadályt. Persze a nehézségek is szaporodnak: puskaporos hordók robbannak, ágyúgolyók süvítenek, íjászok nyilai szegezik céltáblához a nyáj tagjait, és ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a birkasült a középkori lakomák főfogása. Ha sikerült a felvonóhidak és a vártornyok útvesztőjén átjutnod, a fal tövében található űrrepülő már indulásra kész.

Újabb világ, újabb meglepő fordulatok. A kis gyapjasok szkafandert öltenek, és űrhajók, meteorok, feketelyukak rengetegében kell keresztüllavíroznod velük a következő űrállomásig. Az alaplapszerű háttérben a fő ellenség az elektromosság. Az ugratók helyett teleportok segítik a közlekedést, és már nem elég a célba terelni a nyájat, de stílusosan a Ctrl, Alt, illetve Del gombokra birkákat ültetve tudsz csak kilépni velük a következő pályára.

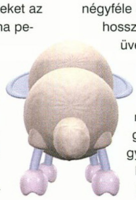
Ez pedig nem más, mint egy csokigyár. De persze, mint tudjuk, minél inkább csoki, annál inkább boci. A tehenek lépten-nyomon utunkat állják, és targoncákkal lapítanak palacsintává, vagy a hátsójukból jövő légáramlattal tántorítanak el minket a céltól. Még szerencse, hogy a gyár szellőztető ventillátorai működnek. Azért nem árt az óvatosság, mert ha a közelükbe megyünk, könnyen a gyártósor futószalagján találjuk magunkat, ami nem kellemes élmény: örüljünk, ha megússzuk a bedobozolással. A fagyasztóban szintén ügyesen kell kerülgetnünk a pingvineket, hogy birkáinkból ne legyen jégkocka. Ha a már végképp ráuntál a sok tejcsokira, ideje továbbállni.



Kis időutazást téve a dinók korába csöppenünk. Kőbaltás ősemberek elől menekülhetünk, teknősök lávafolyamon repítenek keresztül, függőhidakon kelhetünk át és kőtáblák ledöntésével menthetjük ki a bárányokat. Innen az út egy városba vezet, onnan pedig némi Titanicos beütéssel a Muflon-hegyre érkezünk. Erről a két utolsó pályáról még nem áll módomban érdemben nyilatkozni, de biztos vagyok benne, hogy legalább olyan kalandosak, mint az előzők.

EGYSZERŰ DE NAGYSZERŰ

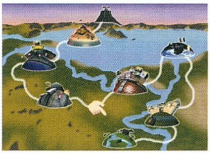
Mostanra már gondolom, mindenki belátta, hogy az egyszerű játék nem jelenti azt, hogy megunható. Hogy mitől lesz abbahagyhatatlan? Egyrészt a grafika tündéri. Már első ránézésre a szívünkbe zárjuk ezeket az édes kis négylábúakat, ha pedig meghalljuk, milyen megindítóan bégetnek, legszívesebben áttérnénk a vegetáriánus kosztra. Engem leginkább az ötletesség nyűgözött le. Ugyanazok az elemek minden pályán az adott világnak megfelelő variációban tűnnek fel, és annyira jópofa helyzetek adódnak, hogy az ember még azon se dühödik fel, ha néhány birkája kilapul vagy megsül. A másik, ami miatt tényleg napokat el lehet tölteni a játékkal, az a változatossága. Ugyanaz a pálya rengeteg módon végigjátszható, több és több útvonalon lehet célba érni. Négyféle karakter közül választhatsz magadnak, terelhetsz a japán rajzfilmek nagyszerű figuráit idéző pásztorral vagy pásztorlánnyal, de ha juhászkutyaként szeretnéd körbecsaholni a nyájat, azt is megteheted. A birkákból is négyféle áll rendelkezésedre a hosszú szőrűtől a napszemüvegesig. A pályák is rendkívül sokszínűek, és az ember is annyira kíváncsi a folytatásra, hogy nem nyugszik, amíg végig nem játszotta. Így vagyok ezzel én is, úgyhogy, ha megbocsátotok, vár a Muflon-hegy.



Vera

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.saveoursheep.com



GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P200, 32MB RAM, 140 MB HDD

91

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

StartBox

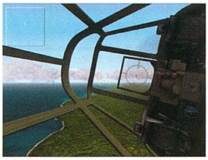
Fejlesztő: Microsoft
Kiadó: Microsoft
Web: www.microsoft.com/games/combatfs2

1998-ban a második világháborús repülőgép-szimulátorok ismételten virágkorukat élték. Majdhogynem havonta jelentek meg a különböző cégek újabbnál újabb, jobbnál jobbnak kikiáltott fejlesztései. Aki egy kicsit régebb óta követi figyelemmel e játékok sorsát, az valószínűleg emlékszik még rá, hogy a Microsoft is ugyanebben az évben jelentette meg első, kizárólag harci gépeket harci körülmények között modellező programját, a Combat Flight Simulatort (CFS). Annak ellenére, hogy a CFS volt a csapat első ilyen irányú fejlesztése, meglepően jóra sikeredett – hihetetlen nagy meglepetést okozott mindenkinek, hiszen senki sem számított a Microsofttól ilyen jó minőségű szimulátorra –, s a nagyobb tapasztalattal rendelkező konkurencia számtalan terméke közt biztosan állta meg helyét. (Egyetlen egy programot tudok csak említeni, mely akkoriban felülmúlta mind grafika, mind élethűség terén, s ez a mai napig etalonnak számító Jane's WWII Fighterse).

A megjelenést követően egy évvel, 1999. őszén kezdtek el az első hírek kiszivárogni a Microsoft háza tájáról, miszerint új, második világháborús szimulátor áll fejlesztés alatt. Kisvártatva meg is jelentek a játékból az első képek, melyek azon kívül, hogy az előző állítást támasztották alá, semmilyen más információtartalommal nem rendelkeztek. Pár héttel később viszont megjelent az első hivatalos sajtóközlemény, melynek elég volt csak a címét elolvasni, s hirtelen mindenre fény derült: Combat Flight Simulator 2 - WWII Pacific Theater. Az első három szóból – nem kis agymunka árán -, ki lehetett következtetni, hogy a CFS folytatását üdvözölhetjük a készülő programban, míg az utóbbi három pontosan meghatározta a konfliktus helyszínét, idejét, valamint nagyjából behatárolta a repülhető gépek típusait... Ezután szintén egy újabb évnek kellett eltelnie, s kezünkbe is foghattuk a kész programot.

A kezelőfelületet megpillantva, a rajta elérhető funkciók tekintetében szinte semmi sem változott az elődhöz képest. Ami viszont újdonság, s egyből szembe ötlik, az a „képregényes design", mely a szimulátor részen kívül az egész programot meghatározza – sok kritika érte e részről a Microsoftot, mivel egyesek szerint ez nagymértékben rontja egy komoly program image-ét. A kezelőfelületen a szokásos opciók közül választhatunk. Elsőként mindenképpen a tréninget ajánlanám, ahol is egyre nehezedő küldetésekben sajátíthatjuk el a különböző manővereket, a navigációt, a légi harcot, valamint szárazföldre és repülőgép-hordozóra történő fel-, illetve leszállást egyaránt. Az aktuális feladat végrehajtása közben mögöttünk ülő oktatónk - vagy a repülésirányító tiszt - folyamatosan kommentálja tevékenységünket: mit csinálunk jól vagy rosszul, s attól függően, hogy az amerikai haditengerészet vagy a japán császári flotta oldalára álltunk, mindezt angolul, vagy japánul teszi! (Először nem is tudtam mire vélni a japán beszédet, ám a későbbiekben kiderült, hogy ezen az oldalon az összes feladat, az összes rádióüzenet, de még az átvezető animációk is japán nyelven hangzanak el, szerencsé(m)re angol feliratozással). A tréningküldetéseket teljesítve a Flight Simulator 2000-hez hasonlóan kinyomtatható bizonyítványt kapunk tanúsítványként.

Ezek után következik csak az igazi kihívás, a két kampány – vagy küldetéssorozat -, melyben oldalanként nem kevesebb, mint hatvan bevetésen vehetünk részt attól függően, hogy mikor csatlakozunk a háború menetébe. A program a csendes-óceáni szigetekért folyó harcokat dolgozza fel az 1942. májusától 1944. közepéig tartó időszakban. A rendelkezésünkre álló terület hatalmas: a Fülöp-szigetek déli részétől egészen Új-Guineáig terjed, megtalálható benne a Hawaii szigetcsoport (Pearl Harbourral), valamint az összes olyan sziget, amelyekért hosszabb ideig folytak harcok: Guam, Midway. Az itt teljesítendő bevetések a CFS-ben találhatókkal ellentétben már valamilyen mértékben kihatással vannak egymásra, de még mindig nem dinamikusan változnak - a program az elpusztított egységek mennyiségének, típusának, valamint a saját oldalt ért veszteségek statisztikája alapján kínálja fel a soron következő küldetést. Ez a „hiányosság" főleg akkor tud igazán idegesítővé válni, amikor egy adott terület felett az összes ellenséges géppel végezve, az mégis az ellenfél kezére kerül, s mivel a Microsoft fejlesztői nem akartak változtatni a történelem folyamán, ezért az ilyen váratlan fordulatok néha elő-



fordulhatnak a programban. Pozitívumként tudom viszont említeni, hogy minden bevetés előtt az eligazításon részletesen le van írva, pontosan mit is várnak el tőlünk, egyes esetekben különböző plusz információkat is kaphatunk a célterületről korabeli felderítési fotók és térképek formájában. Feladataink teljesítésének függvényében folyamatosan jutunk felfelé a ranglétrán, vagy kerülünk esetleg a hadbíróság elé, legrosszabb esetben vagy meghalunk, vagy valamelyik hadifogolytábor lakójaként végezzük. E két utóbbiban próbál sokat segíteni az AI, vagyis a programban szereplő mesterséges intelligencia.

Az előző részhez képest az AI igen sok fejlesztésen ment keresztül. Számtalanszor előfordult a Combat Flight Simulatorban, hogy a gép által irányított ellenséges, vagy akár szövetséges gépek a légi harcok során egyre lejjebb kerültek, míg végül a földbe csapódtak. Nos, ettől a folytatásban nem kell tartani: az AI által irányított gépek sokkal jobban odafigyelnek magasságukra, s amennyire csak lehet, ki is használják ebből adódó helyzeti előnyüket, s inkább minket próbálnak meg egyre lejjebb szorítani. Megfigyelhető, hogy túlerőben koordináltan támadnak ellenfeleikre, s kiválóan alkalmazzák a természet adta fedezékeket – már ahol vannak -, valamint a nap sugaraiból eredő ideiglenes vakságot. Ez utóbbit úgy kell elképzelni, hogy kétpercenként legalább egyszer ellenfelünk a „napba repül", s ideiglenes vakságunkat – természetesen mindenki maximum reality beállítással repül, ugye?!! – kihasználva próbál jobb pozícióba kerülni, mely általában nekünk hat óra irányában van.

A programban szereplő gépek mozgásának dinamikai modelljei a Flight Simulator legújabb részében nyert tapasztalatok alapján lettek kialakítva, így minden értéket, mellyel a korabeli gépek rendelkeztek - sebesség, motorteljesítmény, fordulási és emelkedési ráta - a lehető legrészletesebben modellezték a CFS2-ben. A gépek sérüléseit is megpróbálták minél részletesebben és pontosabban megjeleníteni, így most már sokkal több lépésben és sokkal több helyen sérülhetnek: például egy szárnyat ért találat a becsapódás helyétől függően lehet, hogy csak a kormányfelületeket rongálja meg, de lehet, hogy a szárnyvéget, vagy akár az egész szárnyat letépi. Az ilyenkor lerepülő darabkák, alkatrészek a földet érésükig külön modellezve vannak, így, ha meggondolatlanul belerepülünk, nagy károkat okozhatnak gépünk kezelőszerveiben vagy a motorban. Érdemes megemlíteni, hogy a gépekből ömlő füst színe az azokat ért sérülések súlyosságának mértékében sötétedik: így a „lightos" sérüléseket világosszürke, míg a közvetlen felrobbanás előtt álló motorokat koromfekete füstoszlop jelzi.

Grafikai részét tekintve a program teljesen DirectX 7 kompatibilis, s így a mai high-end kártyák összes hardware-es plusz tulajdonságát támogatja: bump mapping, Transform and Lighting. Elődjétől, sőt még a Flight Simulator 2000-től is eltérően a terepet alkotó háromszögekből meghökkentően kevés illesztése látszik, s így szinte teljesen élethű domborzatot tudtak létrehozni benne – igaz, ennek eléréséhez több mint tíz évnek kellett eltelnie.

Sajnos a terepet alkotó textúrák még mindig nem elég nagy felbontásúak, ebből következik, hogy míg a látvány nagy magasságokban majdhogynem fotó-realisztikus, úgy a föld felett repülve néhol csak egy pixelhalmazra emlékeztet. A tájjal ellentétben a gépek megjelenítésére semmi panasz nem lehet: az FS2000-ben alkalmazott textúráknál itt négyszer akkora felbontásúakat használtak, s ennek meg is lett az eredménye! A gépek tökéletesen néznek ki, meglátszik rajtuk a nagy páratartalom és a sós víz okozta felületi kopás, a kifolyt olaj, a golyók általi sérülések, - a géppuskákról még a festék is lekopik az „igénybevétel" alatt, s a szárnyat ért találatok esetén még annak bordázatát is látni lehet! A CFS-hez hasonlóan a műszerfalak ebben a játékban is kétdimenziós bitmapek, s mostanra már szabvánnyá vált, hogy minden műszer kivétel nélkül kezelhető az egérrel is – érdekesség, hogy a japán gépek műszerfalán az egyes műszereket jelölő szöveg japánul van alájuk írva, ami a kezdeti időszakokban eléggé zavaró, de ez csak apró részlet, melyet az élethűség oltárán kell áldoznunk a játszhatóság hátrányára.

A programban szereplő időjárás effektek, mint a villámlás, a felhők és a szél egy az egyben az FS2000-ből lettek átvéve. Így ezúttal is megtalálhatjuk a Flight Simulatorban debütáló, messzemenőkig profi időjárás-editort. Erről röviden annyit, hogy magassági szintenként külön tudjuk megadni, hogy milyen erősségű szél fújjon, milyen irányban... Ide tartozik a program egyik kisebb hiányossága: teljesen mindegy, hogy milyen nagy vihar tombol, az óceán vize még csak fodrozódni sem hajlandó.

Akár csak elődje, a CFS2 is támogatja a többjátékos módot. Amit nem értek, az viszont ennek primitívsége, ugyanis csak head-to-head, valamint team deathmatch módokra van benne lehetőség. Semmilyen esély nincs kooperatív küldetések végrehajtására, vagy akár a kampányok teljesítésére – patch-et ne is várjunk,

de ha hinni lehet a pletykáknak, akkor készülőben van egy „mission disc", mely az utóbbi kérdést is orvosolni fogja.

Mindent egybevéve nagyon jó program apró hiányosságokkal és kiemelkedő játszhatósággal.

tatcom

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.combatsim.com
www.avsim.com

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

84

P300, 64MB RAM, 300 MB HDD, D3D

FIFA 2001

StartBox

Fejlesztő: Electronic Arts
Kiadó: EA Sports
Web: www.ea.com

ÚJ ÉV, ÚJ FOCI

Akik olvasták a PC GURU 99/12-es számában a cikkemet, tudhatják, hogy az előző résszel nagyon elégedetlen voltam. Ezzel nem voltam egyedül: a világ futballra éhes játékosainak túlnyomó része is ezt a nézetet osztotta, ezért az EA-nak idén különleges erőfeszítésre lett volna szüksége ahhoz, hogy a tavalyi fiaskót képes legyen velünk feledtetni.

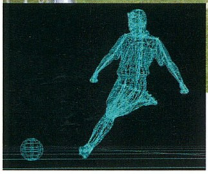
ÚJDONSÁGOK

Mint azt már megszokhattuk, minden részben változik a választható csapatok száma és jellege is. Idén 58 nemzeti válogatott vagy 17 bajnokság csapatai közül választhatunk magunknak kedvünkre valót (tehát a klasszikus csapatok eltűntek), de a teljes bajnoki évad során a kupákban az általunk nem választható (már megszokhattuk) együttesek ellen is pályára lépünk majd.

A legnagyobb hangsúlyt idén is a grafikai megjelenítésre fektették, teljesen áttervezték a pályákat, stadionokat, játékosokat és a közönséget is; átvették az NBALive2000-ben frenetikus sikert aratott arc- és fejábrázolást, a stadionok reflektorait dinamikus fényeffektekkel látták el, a pálya szélét élettel töltötték meg. A játékkal együtt élő partjelzők, fényképészek, operatőrök, cserejátékosok és biztonsági emberek is mozognak, a csapatok zászlóit nézők lengetik.

A kommentátorok még jobban együtt élnek a játékkal, és végre testhez illő szövegeket is kaptak, melyek a ligában betöltött pozíciónkhoz és a kupában való előrehaladásunkhoz illeszkedve képesek azt a látszatot kelteni, hogy John Motson és Mark Lawrensen végre tényleg a közvetítőfülkében ülnek. A közönség moraja is jobban idomul a játékhoz, az örömünneplések, biztató énekek és a nagy sztárok nevének skandálása tökéletes illúziót kölcsönöz. A zenei aláfestés is vadonatúj, a művek Moby és a Utah Saints kezei közül származnak. A pálya méretét jelentősen megnövelve taktikai döntéseink nagyobb szerephez jutnak, illetve egy-egy akció kidolgozásakor a területet jobban ki tudjuk használni. Azok számára, akiknek a játék ritmusa eddig is túlságosan pergő volt, végre lehetővé vált annak csökkentése is (slower opció). Érdemes még megemlíteni a „shotmeter" megjelenését, így most már nem pusztán érzésből, hanem tudatosan tarthatjuk nyomva a lövés gombot addig, amíg megfelelő erősségű bombát küldünk kapura.

Szerény véleményem szerint azonban ezek a változtatások sem voltak elégségesek ahhoz, hogy végre olyan FIFA-részt vegyünk a kezünkbe, amely hónapokig képes lesz önfeledt szórakoztatásunkra.



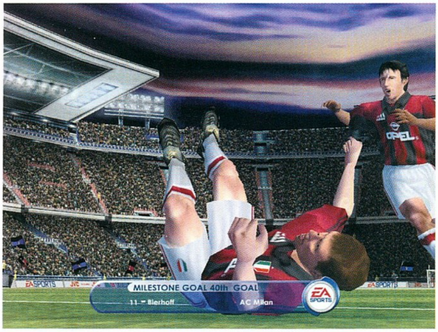
A HIÁNYZÓ LÁNCSZEMEK

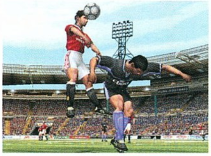
Érzésem szerint vége kell, hogy szakadjon az EA meghitt nyugalmának. Sikerült megint minden puskaporukat a külcsín szépítgetésén ellőni, és a legfontosabb részeket, a játékosok, a kapusok, valamint a bíró valósághű viselkedését nélkülözni a fejlesztésből. Tapasztalataim:

Mint öreg róka, rögvest „World Class" szinten kezdtem a játékot, néhány vereség után azonban elkaptam a fonalat, kijelöltem az AC Milan gárdáját, és nekigyürkőztem a bajnokságnak. Az, hogy összesen két alkalommal szenvedtem vereséget, mindent elmond a gép teljesítményéről: kis gyakorlattal bármelyik csapat verhető, mert a védők mellett a jól cselező játékosok elviszik a labdát, a kapus kifutásakor pedig a hálóba lőnek. De ha ez a taktika nem jön be, akkor marad még két biztos gólforrás, a szabadrúgások vagy a szélen a védők mögé kerülő játékos beadásából mért áldás: félelmetes, hogy egy mérkőzésen akár 3-4 ollózásos találatot is elérhetünk. Amire figyelnünk kell, az a passzjáték, ugyanis támadóink egész egyszerűen az ellenfél védői mögé bújnak, tehát lehetetlen őket megjátszani, helyette inkább egyéni akciókat kell vezetnünk. Mindezeknek köszönhetően csatáraink továbbra is utcahosszal vezetik majd a mindenkori góllövőlistát, hisz egy-egy bajnokság alatt akár negyven-hatvan gólt is lőhetnek. Az sem mellékes, hogy a statisztikákban a gép még mindig közös kalap alá veszi a különböző kupákban és a szezonban nyújtott góllövő és lapgyűjtő statisztikákat! Máig nem értem, hogy miért nem lehet még mindig kényszerítőzni, lukra futtatni vagy a labdát üres területre passzolni, így bővítve lehetőségeinket.

A gép mindösszesen kétféle taktikát alkalmaz, melyeket középkezdéskor váltogat, tehát igen könnyű dolgunk lesz felismerni, melyiket mikor veti be ellenünk. Ha védekezésre vált, akkor inkább a szélek felé kell húzni a játékot, viszont letámadása esetén a gólvágás az egyedül kitörő játékossal a legegyszerűbb. A sikerhez a 360 fokban forgó, és az ellenfél becsúszó lábát labdával együtt átugró cselek gyakori alkalmazása elégséges. Érdemes figyelni a bírók tevékenykedését is, egész egyszerűen hihetetlen, mennyire nem tudják megítélni a kialakult helyzeteket: a súlyos, sérülést okozó szabálytalanságot szinte minden esetben megtorlatlanul hagyják, a kisebb vétségeket viszont nem ritka, hogy sárga vagy piros lappal díjazzák. Mint már említettem, az ellenfél kapusa minden esetben kifut a kitörő játékosunk felé, saját

	Team	P	W	T	L	F	A	Pts
1	AC Milan	34	26	6	2	94	35	84
2	Lazio	34	22	9	3	58	37	75
3	Juventus	34	23	4	7	51	37	73
4	Parma	34	19	5	10	49	40	62
5	Udinese	34	17	8	9	36	28	59
6	Inter	34	15	10	9	52	51	55
7	Roma	34	15	9	10	46	42	54
8	Perugia	34	12	7	15	40	48	43
9	Reggina	34	11	9	14	32	33	42





kapusunk viselkedése azonban ezzel ellentétes: aki gólvonalra betonozza magát és így teljesen esélytelenül áll a tizenhatoson belülről leadott lövések elé.

Hosszabb félidők esetén mérkőzéseket dönthetünk el jól megválasztott cserékkel, a gép viszont soha nem használja ki ezt az eszközt, még a kapusát sem cseréli le, pedig a valóságban erre négy gól után általában sor kerül.

Szintén nem értem, hogy az EA nagy hármasa közül még mindig a FIFA maradt az egyetlen, ahol mindent nekünk, játékosnak kell irányítanunk: gyakran elkélne a gép segítsége, egy-egy szerelésre vagy becsúszásra telhetne tőle is, szorult helyzeteknek vehetné ezzel elejét.

Továbbra sem elfogadható számomra, hogy a sérülésekről nincs bővebb információ, hiszen adott játékos például húzódással esetleg egy hetet, viszont szalagszakadással akár hónapokat is hiányozhatna a keretből, így azonban mindig ugyanannyit fog. Ezért aztán legfeljebb 14 jó játékosra van szükségünk, a többi csere és a tartalékkeret soha nem fog szerephez jutni.

A grafikát is kritizálnom kell. Ha a közönségre pillantotok, egyet kell velem értenetek, hogy a 2000. év végén ez a megoldás otromba. Még inkább nem értem a távolsággal egyenes arányban lebutított játékosok esetét, hiszen az 1 GHz-es, Geforce 2-es gépek korában legalább a lehetőséget meg kellett volna adni a gyorsabb gépek tulajdonosainak, hogy a távol álló játékosok ne elmosódott árnyékokként, feleannyi poligonból felépítve tűnjenek fel.

Igen súlyos hibákat találhatunk a különböző csapatok összeállítását böngészve, melyek néha a valóságtól teljesen eltérnek (pl.: Argentína), rosszabb esetben nem is szerepelnek (pl.: Nigéria, Portugália, Mexikó). Az aztán meg végképp földre teremti az embert, amilyen visszásságok a játékosok erőviszonyait vizsgálva tapasztalhatók – vegyük csak az 51-es erősségű Hagit vagy 48-as Popescut! Az is felfoghatatlan, hogy sem a Bajnokok Ligájának, sem az UEFA kupának külön lejátszására sincs lehetőségünk.

Az időjárás, melyet az EA-reklám az összes fórumon dinamikusnak hangsúlyozott távol sem az, viszont már hóesésben sem rúghatjuk a bőrt. Azon is leesett az állam, hogy mindössze 5 stadion közül választhatunk.

Van valaki, aki a játékosok kereskedésével valaha is foglalkozott? Helyette sokkal inkább szeretnék saját csapatot létrehozni, minden alkotóelemével együtt, az NHL 2001 példáját követve.

CSALÓDÁS

Az NHL 2001 mércéjével mérve a FIFA 2001 messze elmaradt elvárásaimtól. Akik grafikus hiba miatt nem tudnának játszani, azok már elérhetik az első update-et, mely ezeket orvosolja, akik viszont jó sportprogramot keresnek, válaszszák a már többször említett jégkorongot.

A különböző fórumokon a kiábrándult játékosok által benyújtott petícióra az EA úgy tűnik, végre reagál, és változtat eddigi stratégiáján. Ha ennek hinni lehet, a következő részt teljesen új szellemben készítik majd. Úgy legyen!

Dauby
tamas.daubner@renault.hu

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	29/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

81

P350, 64 MB RAM, 400 MB HDD, D3D

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.fifa2001.ea.com

Játék!

EA SPORTS FIFA 2001

Ha szeretnéd, hogy a **tiéd legyen** az év **legjobb fociprogramja**, semmi mást nem kell tenned, mint **megválaszolni** az alábbi 3 kérdést és a megoldást **beküldeni** a lenti címre!

1. Hány válogatott szerepel a játékban?
2. Hány nemzeti bajnokságba kapcsolódhatunk be?
3. Hány stadiont próbálhatunk ki?

Beküldési határidő: december 30.
VOGEL Publishing Kiadó Kft.
Budapest, 3. Pf. 210, 1300

És ami a tiéd lehet:
3 db **FIFA 2001** PCCD
5 db EA Sports póló
10 db poszter

A nyereményeket postán juttatjuk el a nyerteseknek!

©2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved.
EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. Official FIFA licensed product. ©1977 FIFA™.

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

StartBox

Fejlesztő: Terminal Reality
Kiadó: Take 2 Interactive
Web: blairwitch.godgames.com

ELSPETH HOLLYWOOD

A fiatal nő boldog volt, hogy végre legendás munkatársa, Stranger oldalán dolgozhat: 1941 telén Burkittsville-ben Rustin Parrt bebörtönözték. A vád szerint a férfi különös kegyetlenséggel, rituális jelleggel gyilkolt meg hét gyereket, ráadásul úgy, hogy nyolcadik társuk, az életben maradt Kyle Brody mindezt végignézte. Mivel Stranger évekkel korábban már eredmény nélkül nyomozott a helyszínen, az ügyet munkatársnőjének engedte át…

…Doc szerepébe pottyanva kell utánajárnunk, mi is zajlott le valójában a városkában, és tényleg történtek-e természetfeletti események; mindezt lehetőleg a helyi lakosok számára észrevétlenül.

NOCTURNE ÉS BW1

A játék maga olyan neves elődök nyomába lép, mint az „Alone In the Dark" és a „Resident Evil" sorozatok. Nem véletlen tehát, hogy készítését az a Terminal Reality vállalta el, aki 1999-ben már készített egy hasonlóan rémisztő és bizarr játékot, a „Nocturne"-t.

Ezzel ez a játék egy csapásra mindent örökölt, ami a készítők előző művére jellemző volt: megkapta annak csodálatos motorját, mely a szoftveres és hardveres renderelés tökéletes együttesével van felvértezve; egyedülálló módon képes valósidejű fény-árnyék hatások megjelenítésére. Ezen felül a motor valósághű, „ruha-hullámoztató" rutinja, szereplőinek érzelmek kifejezésére alkalmas arcvonásai és nagyfelbontású textúrái emelhetők ki. Az is igaz viszont, hogy az irányítás az átlagos játékokénál bonyolultabb, a kameranézetek néha idegesítők, és gépigénye is igen nagy. Akárcsak a neves elöd, a BW1 is kitűnő szinkronhangokkal, hanghatásokkal és zenei aláfestéssel bír, melyek egyvelege olyan hangulatot teremt, amely nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a játékkal csak felkapcsolt világítás mellett játsszak!

A BW1, ha lehet kategorizálni, akkor horror, kaland és akció keveréke, ráadásul két, élesen különválasztható részből áll. Mivel a játék története négy napot ölel át, így négy nappalt és éjszakát állíthatunk egymással szembe. Amikor nyomoznunk kell, akkor Burkittsville városkában szedjük össze az információkat, melyek alapján továbbhaladhatunk; kaland rész - nappalok. A másik az erdő, a maga útvesztőivel, ösvényeivel, nyomasztó helyszíneivel és különös lényeivel benépesítve; akció rész - éjszakák.

FEGYVEREK, ELLENFELEK

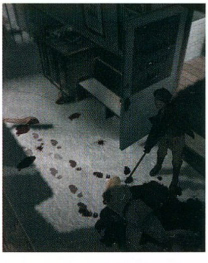
Doc nem annyira a gyilkolás, mint inkább a nyomozás híve, ezért minden, számára fontos eseményt igyekszik valahogyan megörökíteni: naplójába jegyzi fel, szalagos magnójára rögzíti, vagy éppen térképet készít. Mivel korábban a Spookhouse laboránsa volt, ért valamit a tárgyak fejlesztéséhez, nem véletlen hát, hogy precíz iránytűje, infraszemüvege (még belenézni is félelmetes, minden egyszerre válik tompává és elmosódottá), zseblámpája és szellemérzékelő készüléke elkísérte erre az útra is.

Doc fegyverei inkább minimális védelmet, semmint pusztítást biztosítanak; P08 Luger pisztoly, Delisle Carbine puska, ECRE-szellemirtó készülék és pisztoly, végül pedig elektrosokk-bot. Műszaki ismereteinek hála, minden fegyvert zseblámpatartó kerettel látott el, mely jelentősen lerövidíti a meglátni és meglőni elmélet gyakorlati alkalmazási idejét.

Az ellenfelek arzenálja sem túl hosszú, mert a vadkutyákon, zombikon, démonokon, szellemlényeken és ágembereken (a szívüket ne felejtsük összetörni) kívül még két főellenfél keseríti meg életünket.

HELYSZÍNEK, SZEREPLŐK

A városka lakói még az események hatása alatt vannak, ezért az óvatosság ajánlott. Ellenszenvesnek csak a boltos és a helyi sheriff mondható, ez utóbbi ráadásul képes rosszul meghozott (pl.: piros festékkel jeleket festünk az iskola falára) döntésünk után börtönbe zárni, ami a játék végét je-



lenti. Érdemes mindig minden szereplővel beszélni, hiszen így sokkal jobban elmélyülhetünk a Blair Witch mitológiában, és alapos háttértörténettel gazdagodunk – bepillantást nyerünk a játéktrilógia további két részének várható tartalmába is. Különleges szereplőkben sincs hiány, személyes kedvencemmé az indián Asgaya Gigagei vált.

Ránk köszönnek a filmből már ismert helyszínek, a városka, a végtelen erdő, Coffin Rock és Parr háza is, újként pedig Robin Weaver háza és az indián kalyibája is előbukkan.

ELSŐSEGÉLY

A játék elején választhatjuk ki a nehézségi szintet és az irányítás formáját. Minden kalandrajongó figyelmébe ajánlom a fejtörők nehéz szintre állítását, így a játék jóval hosszabbá és néha valóban elgondolkodtatóvá válik – a feladványok között a magnószalag-felvétel visszahallgatása abszolút csúcspont! Jómagam a harc nehézségét is nehézre állítottam, de egyes-egyedül csak a vadkutyákkal akadt gondom. Megörülvén az egérhasználatnak, ki is próbáltam azt, de senkinek sem ajánlanám, ugyanis harc esetén az előbb említett vadkutyákkal az esélytelenek nyugalmával szálltam szembe.

Aki nem játszott volna az előddel, annak a gyakorló küldetés nagyon sokat segít, melyben a Tábornok minden részletre kitérően magyarázza el az irányítás fortélyait - itt egy lőgyakorlat erejéig a „Nocturne" emlékezetes szörnyeivel futunk össze.

VÉGÍTÉLET

Spookhouse, Stranger: két érv. Blair Witch mitológia: harmadik érv. Nyomasztó hangulat, feladványok, zombik, szellemek és a felejthetetlen erdő: érvek egész sora. Ha még ehhez hozzávesszük a szoftver kedvező árát, akkor tényleg megéri végigjátszani. Kevéske negatívumként a viszonylag rövid játékidőt (ez növelhető meg „nehéz" fejtörőkkel), a rendkívül furcsára sikerült befejezést Hec-Aitomix csapdába csalásával és a néha idegesítően hosszúra nyúló töltési időt róhatom fel.

Ha a háromrészesre tervezett sorozat következő két epizódja is ilyen minőségű játékokat rejt, akkor fel kell kötnünk az alsónadrágot, és végérvényesen meg kell fejtenünk a Blair Witch rejtélyét.

Dauby
tamas.daubner@renault.hu

RUSTIN PARR

Az 1903-ban, Marylandben született fiú alig volt 6 éves, amikor ikertestvére meghalt, majd épphogy 10 éves múlt, és a szülei is elhunytak. Gyámságát keresztanyja vette át, de a hatodik általánosból is kibukott fiúnak ez nem tetszett, hamarosan magára maradt hát. Az erdőbe vonulva házat épített, és remeteként élt egészen addig a pillanatig, amikor is hosszú ruhába öltözött női alakot pillantott meg. A nőt többször is észrevette, meg is próbálta szólítani, utána is szaladt, de minden hiába, valahogyan mindig elvesztette a nyomát. Aztán, 1939. novemberében a nő hozzászólt: ez a hang több, mint egy évig „élt" a fejében; annyit beszélt hozzá, hogy szinte már megőrjítette őt. Rustin mindent megtett volna, hogy az élősködőtől szabaduljon, ezért úgy gondolta, hogy ha azt teszi, amit a hang kíván, visszanyerheti szabadságát. Kicsit meglepődött, amikor a hang egy gyerek elrablására szólította fel, de teljesítette azt, hiszen ettől remélte szabadulását...

...Parr sorsát Kyle Brody, a túlélő fiú tanúvallomása pecsételte meg. A fiú mindent a férfira bizonyított, akit azonnal felakasztottak...

...Brodyt élete során háromszor tartóztatták le, az utolsó eset után, 1956-ban elmeszakértői vizsgálat bizonyította, hogy a fiatal férfi nem beszámítható. A baltimore-i börtön elmezavaros szárnyába került, ahonnan csak húga közbenjárására szállították át az atlantai elmegyógyintézetbe. 1966-ban orvosai nem tudták tovább elviselni a férfi dühkitöréseit, ezért visszakerült a börtönbe, ahol 1969-ben dokumentumfilm forgatása közben szalagra vették. A filmen a férfi dührohama közben a „Never given" szavakat ismételgette, a délutáni foglalkozás keretében pedig furcsa szimbólumokat vetett papírra: ez az írás nem más, mint a „Transitus Fluvii", a boszorkányok nyelve, mely jelekkel annak idején Parr házának fala volt teleírva - e bizonyítékok ismeretében megállapítható tehát, hogy az 1941-ben elkövetett gyilkosságokhoz Brodynak is köze volt. A rémálom 1971. március 12-én ért véget: Brody öngyilkosságot követett el.

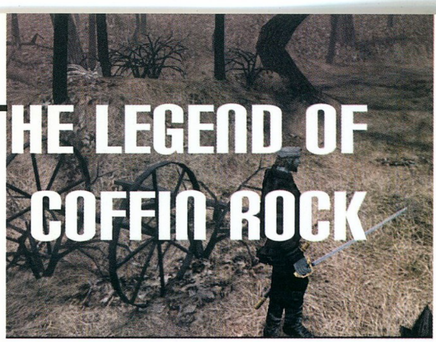
KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.blairwitch.com
www.humanhead.com
www.terminalreality.com

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	34/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

88

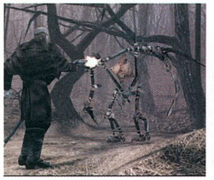
PII450, 64MB RAM, 1.2GB HDD, D3D

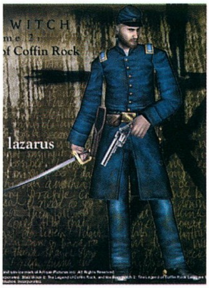


BW VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK

StartBox

Fejlesztő: Human Head Studios
Kiadó: Take 2 Interactive
Web: blairwitch.godgames.com





LAZARUS

1886-ot írunk, Burkittsville városából eltűnt egy kislány, Robin Weaver. A helyiek szerint a hírhedt SchnellGeist ragadhatta el, de megtalálásának reményében többen útnak eredtek. A lány néhány nap múlva előkerült, az egyik ötfős csoportnak azonban nem volt ilyen szerencséje, őket hetekkel később találta meg a környéket bóklászó vadásztársaság: a testeket rituális módon helyezték el Coffin Rock szikláján, beleiket kiforgatták, testükre furcsa jeleket festettek. A vadászok segítséget kértek a városból, ám mire visszaértek, a holttesteknek hűlt helyét találták.

Feladatunk Lazarus, a lány eltűnése előtt az erdőből felbukkanó idegen irányítása lesz, aki az előbb leírt szörnyűségek aktív szereplőjévé válik. Lőtt sebbel a fejünkön térünk magunkhoz, egyetlen támpontunk Robin, a lányka, aki elhív minket a farmra, ahol nagyanyjával együtt él. A nagymama meggyógyít minket, ám cserébe időközben eltűnt unokája felkutatásával bíz meg…

ROBERT MACNICHOL

Már rögtön a történet elején emlékképek villannak át agyunkon, 1863. októberében pillantjuk meg magunkat, amikor a Burkittsville mellett állomásozó katonai csapat tagjaként a felkelők portyázó erőire vadászunk. A két idősík – 1863 és 1866 – közötti folytonos váltakozás a program egészére jellemző, így egymás után érünk ugyanazokra a helyszínekre, de a fordulatok roppant izgalmassá teszik a játékot. Mind kíváncsibbá válunk, vajon mi történhetett 1863-ban, hogyan sikerült a parancsnokságunk alá rendelt közlegényekkel (Newhouse, Moore és Mosley) áthatolni az erdőn, és túlélni azt.

SZEREPLŐK, ELLENFELEK, FEGYVERTÁR

Rövid időre az első részben megismert könyvtárossal, a még zöldfülű Peter Durant-nal is találkozunk. Rajta kívül még Robinnak, Steubennek, a világtalan remetének, valamint a minket kísérő közkatonáknak jut fontosabb szerep. Az ellenfelek között szintén akad ismerős, a vadkutya; rajtuk kívül különböző méretű botfigurák, lebegő kezek, szellemek, szellemkatonák, gyerekszellemek és lázadó katonák keserítik meg továbbhaladásunkat. Természetesen nem szabad elfeledkeznem a két főellenfélről sem, akiket kedvünk szerint akár hatlövetű Coltunkkal, de szablyával-fejszével, esetleg a Szent Kereszt hathatós segítségével ártalmatlaníthatunk – nehézségi szint állítására nincs lehetőség.

GRAFIKA, HANGULAT

A Nocturne motor használata önmaga garancia a sikerre, de míg a Terminal Reality az első részben tökéletesen tudta mozgatni a szereplőket a tereptárgyak között, addig a Human Head ifjoncai ezt nem tudták megoldani: nagyon gyakori a tereptárgyakra mászás, még az ellenfelek esetében is. A kamerapozíciókat illetően a mérleg nyelve szintén az első rész felé billen, sok a rosszul megválasztott beállítás.

Ami a hangulatot illeti, a párhuzamos történetvitel rettentő jó kezdést biztosít, ám a teljesen lineáris, rövid és minimális fejtörőket tartalmazó játék kicsit letörőnek hat a jóval nehezebb első rész után – szinte csak muníciót és egészség-csomagokat találunk kalandjaink során. A szinkronhangokra és effektekre nem lehet panasz, azonban a játék zenei téren jócskán elmarad az elvárttól. A jelleg inkább akció-kaland, több harc és kevesebb ijedtség, mint az első epizódban.

VÉGSZÓ

Javaslom, hogy első lépésként a megváltoztatott irányítást felejtsük el, és állítsuk vissza a Nocturne óta már megszokott billentyűzet-kiosztást. Majd vegyünk nagy levegőt, és egyetlen nap alatt tegyük magunkévá a sorozat második darabját. Azok, akik valóban jó horror-játékra vágynak, inkább az első részt vegyék kézbe. Kíváncsian várom a trilógia befejező darabját.

Dauby
tamas.daubner@renault.hu

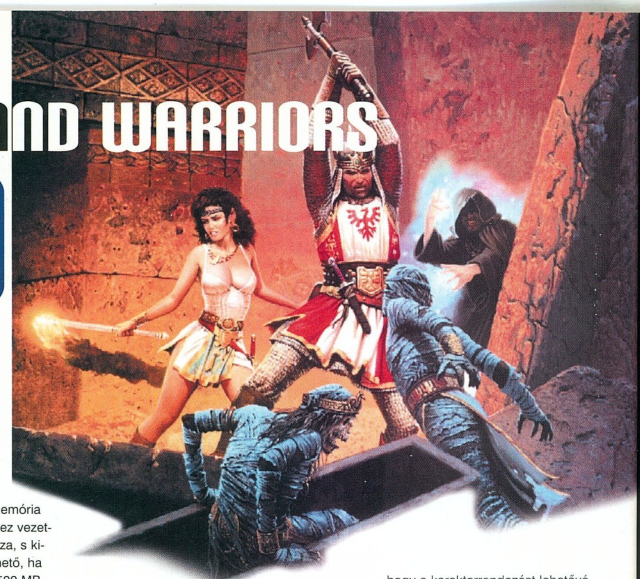
GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	31/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5

81

PII450, 64MB RAM, 1.1GB HDD, D3D

Teljes magyar nyelvű program.
3D grafika.
Stratégia.
Izgalom.
...és Te...?
Októbertől nincsenek őrök...
EARTH 2150
a HOLD HADMŰVELET
" Egyedi darab a 3D-s stratégiai játékok közt."
© 2000 by TopWare Interactive AG
Magyar kiadás: TRAVELBOX-Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf. 310. Tel: 37/315-905 Fax: 37/504-086
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu

WIZARDS AND WARRIORS



StartBox

Fejlesztő: Heuristic Park
Kiadó: Activision
Web: www.heuristicpark.com

Mikor D. W. Bradley, a Wizardry sorozat ősatyja kilépett a Sir-Tech fejlesztő csapatából, rögtön megkezdődtek a találgatások, vajon folytatja-e a hagyományokat, vagy újfajta játékstílust részesít előnyben. Szerencsére az előbbi lehetőséget választotta, így körülbelül négy évvel ezelőtt embereivel hozzáfogott a Wizards & Warriors, egykori nevén Swords & Sorcery fejlesztéséhez.

Most, hogy oly hosszú idő elteltével a várva várt álom végre megjelent, elmondhatjuk, hogy a négy év alatt egy percig se tétlenkedett. A grafika, a történet, a szabály- és harcrendszer mind nagyszerűen ki van dolgozva, méltóképp ötvözi a Wizardry hagyományait a mai szerepjátékok sajátosságaival. Egy „apróság" rontja csak az összképet, a számos programhiba, melyek vagy csalásokra adnak lehetőséget, vagy a kezelésben okoznak komoly gondokat.

A SÖTÉT OLDAL

Mielőtt hozzáfognék a játék bemutatásához, szeretnék leírni párat a legbosszantóbb hibákból, hogy később ne kelljen rájuk időt vesztegetnem.

Mind közül a legrosszabbak a D3D alatt szinte tízpercenként bekövetkező fagyások. Ezzel kapcsolatban számos fórumot elolvastam, így tudom, sokan küszködnek evvel a gonddal. A fejlesztők szerint ez a Windows hibás virtuális memória kezeléséhez vezethető viszsza, s kiküszöbölhető, ha hagyunk 500 MB szabad helyet az elsődleges winchesteren. Nálam ez a megoldás nem igazán jött be, hisz több mint 1GB-om volt szabadon, s továbbra is gyakrabban láttam a bootképernyőt, mint a labirintusok mélyét.

Ugyanakkor nem tartom elképzelhetetlennek, hogy e téren is akadnak gondok, hisz szoftveres módban – melyben amúgy minden tökéletesen működik – hoszszabb ideig tartó folyamatos játék után a pályák töltése hihetetlenül lelassul, s ezen csak a gép újraindítása segít.

De visszakanyarodva a grafikus kártyához egyesek szerint a TNT2 új Detonator drivere okozza a hibát, a régebbi verziókkal viszont minden rendben van. Sajnos nálam azok sem működtek.

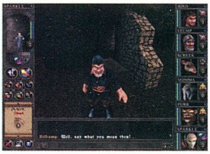
Mint említettem, csalásokra is bőven van lehetőség. Mivel a készítők elképzelése szerint bármikor felvehetsz a csapatodba újonnan generált karaktereket, azok induló tőkéje minden esetben hozzád vándorol, így kellő türelemmel kisebb vagyon harácsolható össze.

Mondjuk, ez még elfogadható lenne, hisz ezért meg kell dolgozni – még ha nem is a legszabályosabb úton –, de ha hozzátesszük, hogy a karakterrendezést lehetővé tevő kocsmába bármely mennyiségű pénzzel térsz be, majd azt ott valakinek átadod, az eredeti „pénzeszsák" kirúgása, s ismételt visszahívása után megint ott csörögnek az érmék az erszényében... Nos, így már kicsit más a helyzet.

De még ez is apróság ahhoz képest, hogy varázslat segítségével ideiglenesen megnövelheted embereid életerejét, s ha így lépsz be velük a városok egyikébe, a változás örökérvényű marad. Mondhatom, annak ellenére, hogy ez elvileg jól jön nekem, nagyon dühös voltam, mikor rádöbbentem, nem tudom visszaállítani a régi tulajdonságaimat, s gyakorlatilag legyőzhetetlenül kell végigunatkoznom a kaland maradékát.

A KARAKTEREK

Bár tagadhatatlanul az AD&D szabályrendszerre épülő, vagy ahhoz hasonló játékok a legelterjedtebbek, mostanra már akadnak



sokkal színesebb karaktergenerálási módok is. Ezek egyike a Wizardry sorozaté, mely nem korlátozza egyetlen kasztra a szereplők lehetőségeit, átképzésekkel gyakorlatilag bármi megtanítható nekik. Így lehet a párducmozgású harcosból tűzvihart idéző mágus, az árnyékban osonó tolvajból szerzetes vagy akár ninja.

Ezen a téren a Wizards and Warriorsban nincsenek áthághatatlan korlátok, de azért nem is lehet összevissza váltogatni. A legfontosabb tudnivaló, hogy a már továbbképzett kasztokhoz nem lehet visszatérni. Ezért mindenképpen érdemes legalább pár szinttel felfejleszteni a hősöket, mielőtt más foglalkozás után néznél számukra. Kezdetben elég úgy hatodik, hetedik környékére, később akár tizedik szintig is elviheted őket.

Bár eleinte csak az induló kasztod céhének szolgáltatásait élvezheted, később a többi is rendelkezésedre állhat. Ehhez ki kell használnod az átképzések közti átfedéseket. Például, ha harcost indítasz, azt paplovaggá képezve beléphetsz a szerzetesek közé, majd ott boszorkánymestert faraghatsz belőle, hogy csatlakozhass a varázslókhoz, végül lantot ragadva, bárdként elsajátíthatod a tolvajmesterség minden csínjátbínját. Megjegyzem, ehhez nem szükséges befejezni az átképzést, elég, ha elvállalod a hozzájuk kapcsolódó küldetéseket, s máris megvásárolhatod a tagságot.

A céhtagságnak számos előnye van: egyrészt küldetéseket vállalhatsz, melyek teljesítése magasabbra emel a ranglétrán, s további kedvezményekhez juttat, illetve szintenként egyszer, a megfelelő összeg leperkálása után különféle képzettségeket is tanulhatsz náluk, ám a szintén csak ily módon megvásárolható különleges fegyverek és páncélok sem lebecsülendők.

De kicsit előre szaladtam, hisz még csak a karaktergenerálást kellene bemutatnom. Tehát, induláskor tíz faj négyféle kalandozó típusa közül választhatod ki hőseidet. Ezek mindegyike eltérő alaptulajdonságokkal, illetve egy-egy egyedi képességgel rendelkezik. Például az elfek több tapasztalati pontot kapnak a legyőzött szörnyekért, s szintlépéskor gyorsabban tanulják meg a képzettségeket, a patkányemberek az átlagosnál több kincset találnak, a vadkanok pedig megérzik a közelben járó ellenfeleket.

Miután eldöntötted, kikre lesz szükséged, be kell állítanod azok elsődleges tulajdonságait s képzettségeiket. Érdemes erre rászánni az időt, mivel némi türelemmel sokkal hatékonyabb csapatot állíthatsz össze, mint ha csak elfogadod az első ajánlatot.

(Itt jegyezném meg, nem tartom túl jó ötletnek tolvaj karakterrel kezdeni a kalandozást, mivel az leghamarább a második városban találhatja meg a céhét, s míg odáig eljut, jelentős hátrányba kerül társaival szemben.)

ELSŐDLEGES TULAJDONSÁGOK

A többi szerepjátékhoz hasonlóan a Wizards and Warriors is fizikai, szellemi és megjelenésbeli tulajdonságokkal méri a karakterek képességeit. Az első csoportba tartozik az erő, mely hatással van a maximális teherbírásra, illetve az okozott sebzés mértékére, a találati és csapdaeltávolítási esélyt növelő ügyesség, a támadások elől történő elmozdulást, illetve a fürgeséget befolyásoló agilitás, továbbá a kitartás, mely elvileg az életerőpontokat határozza meg, ám gyakorlatilag inkább a gyógyulás sebességét, s a feltámasztás sikerességének esélyét befolyásolta.

A második csoport egyik legfontosabb eleme az intelligencia, hisz ettől függ, hány képzettségpontot kapsz szintlépéskor, ráadásul fontos szerepe van a nap és kő varázslatcsoport erősítésében is. Ezen kívül a szellemiség a mannaregenerálódás sebességét változtatja, s fejleszti a papi varázslatokat (lélek és inda). Akaraterőre sem árt áldozni kicsit, mivel javít a karakterek mágiavédelmén s az alkalmazott varázslatok haté-

konyságán, elsősorban a hold és a démon csoportokén. Utoljára maradt a megjelenés, mely véleményem szerint a legkisebb jelentőséggel bír. Elvileg a nem játékos karakterek reakcióját befolyásolja, de gyakorlatban szinte mindegy, ocsmány szörnyeteg vagy-e, vagy isteni jelenség; aki haver, úgyis mindent megad neked, az ellenfeleknek meg oly mindegy, kit ütnek.

Általánosságban érdemes lehet viszonylag magas intelligenciával és kitartással rendelkező karaktereket indítani, bár varázslók esetében ez utóbbi kezdetben nem létfontosságú, hisz semmiképp sem ők lesznek a golyófogók. Ennek ellenére mégis javaslom, mivel csak a megjelenés és a kitartás nem növelhető a céhek mestereinél.

KÉPZETTSÉGEK

Az elsődleges tulajdonságok mellett számos megtanulható képzettség áll a karakterek rendelkezésére. Ezek rendkívül sokszínűek, akadnak köztük fegyverekhez, varázslathasználathoz, tolvajláshoz, tárgyazonosításhoz és bűvöléshez, vagy akár csapatirányításhoz kapcsolódók is.

Nagy részüket céhmestereknél lehet elsajátítani, s ezután szintlépéskor a képzettségpontok elosztásával növelhetők, bár egy idő után ez a módszer túl lassúnak bizonyulhat, ekkor lehet a céhekbe betérve, komoly pénzek kifizetése árán továbblépni egészen a legmagasabb, tizenkettes szintig.

Sajnos itt is jelentkezik egy programhiba. Ha a karakterlapon megjeleníthető, körülbelül tíz képzettségnél többet tanulsz meg, a többlet lecsúszik a listáról, s többé nem adhatsz hozzá pontot. Ezért mindenkinek csak azt érdemes megtanítani, amit valóban használni is szándékozol velük, teljesen fölösleges, hogy egynél több embert specializálj zárnyitásra vagy tárgyazonosításra.

Akadnak olyan különleges képzettségek is, melyeket elég egyszer megtanulni, ezután nincs szükség a fejlesztésére. Ilyen például a hátba szúrás vagy a második támadás.

Én magam a fegyverek közül csak a kardok használatát javaslom, mivel csak ezek közt vannak igazán jó tulajdonságokkal bírók, bár időnként lehet találni pár csinos botot, melyek varázshatalmukkal megkeseríthetik, s jelentősen megrövidíthetik az ellenfelek életét, csak hát ezek főként a játék elején hatékonyak.

A pajzshasználattal kapcsolatban a vélemények megoszlanak, egyesek szerint többet ér a másodkézbe fogott kard, mint az általános védettséghez nem hozzájáruló, ám bizonyos esetekben a teljes csapást blokkolni képes pajzs. Mivel én magam főként a varázshatalmak gyakorlására fordítottam figyelmet, s hamarosan képes voltam egyetlen tűz- vagy jégviharral elsöpörni a támadók teljes csoportját, ritkán bocsátkoztam közelharcba, ahol számított volna a sebzés, viszont a lövedékek elkerülése sokkal könnyebben ment. Persze a játék vége felé már nem elég a bűvigék mormolása, hisz sokaknak lesz komoly védelme ellenük, ráadásul egy idő után kritikus sebzésre is lesz esélyed, mely azonnal megöli az ellenfelet, de addigra már elég tapasztalatot és pénzt gyűjthetsz össze, hogy szinte bármit megtanulhass.

SZINTLÉPÉS

Ahogy egyre előrébb haladsz a kalandok során, embereid mind több tapasztalatot fognak gyűjteni, s ezzel egy időben képességeik is javulnak. Háromféle tulajdonságuk nőhet: az életerejük, az elsődleges tulajdonságaik, a képzettségeik, illetve ide vehetjük negyediknek a mannát is, mely a varázslatok bemagolásakor gyarapszik.

A programozók különös rendszert dolgoztak ki az életerő kiszámítására. A szokásos módszer az, hogy minden alkalommal állandó határokon belüli érték adódik hozzá a már meglévő mennyiséghez. Ezúttal ez annyiban módosul, hogy a program szintlépéskor egy és az adott szinten elérhető maximum érték között választ véletlenszerű értéket. Amennyiben ez magasabb a jelenleginél, ez lesz a mérvadó, ha alacsonyabb, csupán egy pont bónusz jár.

Ily módon, bár elvileg lehet játszadozni a folyamatos visszatöltésekkel és újradobásokkal, az első három szint után nem érdemes próbálkozni, mivel a teljes siker esélye minimális, és hosszú távon nincs is különösebb jelentősége. Akkor már érdemesebb az elsődleges tulajdonságok közt elosztható pontokra koncentrálni, mivel azok a kaszttól függően fix értékkel rendelkeznek.

Amennyiben hőseid kasztváltás után lépnek szintet, egészen addig csak egy életerőpontot és

egy képzettségpontot kaphatnak, míg el nem érik az addigi legmagasabb fejlettséget, mikortól ismét a fent leírt szabály lép érvénybe.

VARÁZSLATOK

Összesen hat varázslatcsoport áll rendelkezésedre: a varázslók a nap és a kő osztályok közül válogathatnak, míg a papok a lélek és az inda mélységeibe merülhetnek le, de átképzésekkel a hold és a gonosz birodalma is elérhetővé válik. Ezek mindegyikében hét szint található, egyenként két-három varázslattal. Sajnos ezeknek csak elhanyagolható része ér valamit, sok köztük a teljesen értelmetlen, mint például a Blood to gold, mely potom ötven arannyal gazdagít, ám örökre elvesz egyet a maximális életerődből. Persze, van rá esély, hogy ezt szintlépéskor visszanyerd, de szerintem érdemesebb levadászni pár lényt, mint magadat csonkítani.

Érdekes, de a szokásostól eltérően a varázslók sokkal pusztítóbb igéket tanulhatnak a kő csoportban, mint a tűzében, s emellett még a védelmüket is fejleszthetik. Jómagam szinte alig használtam a lassú, tűz alapú sebző varázslatokat, jobban jártam az azonnali hatást kiváltó villámokkal, meteorokkal, illetve kővé változtatással.

A papi varázslatok közül leggyakrabban a lélek birodalmába kellett behatolnom, mivel ott találhatók az életerőt visszaállító és feltámasztó bűvölések, de még az élőholtak ellen rendkívül jól alkalmazható szellemrűzések is, melyek minden mással szemben előjogokat élveztek Shurugeon kastély pusztuló termeiben. Ugyanakkor az inda csoportból szinte semmit se használtam, csak a méregtelenítést és a betegséggyógyítást,

mivel az ide tartozó támadásokra a legtöbb ellenség csak legyintett, és persze főként azok, akiknél a legnagyobb szükség lett volna a sikerre.

A maradék két osztályból a gonosz megmaradt talonban, csak elvétve idéztem meg belőle egy-egy lényt, ám a hold jó szolgálatot tett hatos szinten elérhető, bárhol elhelyezhető teleport kapujával, s az utoljára meglátogatott városba visszarepítő utazóvarázslatával. Emellé komoly, hideg alapú támadásokat is kaptam, tetszés szerint láthatatlanná tudtam válni, sőt, némaságba burkolhattam az ellenséges varázstudókat, így azok nem sok kárt tehettek bennem.

A csapat összeállításakor fontos figyelembe venni, hogy csak azok a karakterek vehetik igénybe a kő varázslatcsoportot, akik alapban varázslóként indultak, ez később sajnos nem tanulható meg.

KÜLDETÉSEK

Végezetül ejtenék pár szót a játékban fellelhető küldetésekről. Ezek három csoportra bonthatók: ide tartoznak a fő sztori részei, a kasztváltáshoz kapcsolódók, illetve a céhbeli előlépéshez szükségesek. Ez utóbbi fajtából a karakterek városonként körülbelül hármat kaphatnak az egyes céhekben, s teljesítésükért némi tapasztalati pont és pár új képesség megtanulásának lehetősége a jutalom. Nagy bolondságnak tartom, hogy mindenkivel külön-külön el kell vállalni a küldetést, mivel szerintem fölöslegesen bonyolítja a játékot. Először is hosszú perceket kell sokadszorra látott szövegek olvasgatásával tölteni, ráadásul az is előfordulhat, hogy a papokhoz később csatlakozó harcos lecsúszik egy-egy megbízatásról, pedig előzőleg már kivette a részét teljesítésében. Az is gyakran megesik, hogy bár a csapat többi tagja már befejezte a feladatokat, egy-egy emberkével újra vissza kell térni a helyszínre, mert a program elfelejtette, hogy ő is ott volt, mikor a célszeméllyel kellett beszélgetni, vagy meg kellett érinteni a varázshatalmú tárgyat. S bár céhenként legfeljebb hetes szintű besorolást lehet elérni, és ennél jóval több küldetés áll rendelkezésedre, mégsem érdemes félvállról venni őket, mert még így is előfordulhat, hogy kimaradsz a leghasznosabb díjakból.

Az előléptetésekkel igazából nincsen gond, bár ekkor is megeshet, hogy vissza kell térni rég hátrahagyott helyekre. Ami pedig a fő sztorit illeti, arról annyit kell tudni, hogy ennek során nyílnak meg előtted az új területek. Például egész addig nem juthatsz el Ishad N'ha városába, míg nem találkozol a csontvázaktól hemzsegő kripta őrével.

TEHÁT AKKOR...

Bár panaszkodással kezdtem és zártam a bemutatómat, mégis úgy gondolom, a számos hiba és fölöslegesen bonyolult megoldás ellenére a Wizards and Warriors régóta tátongó űrt tömött be. Mostanában jóformán havonta jelennek meg számítógépes szerepjátékok (ami ellen semmi kifogásom sincs :), ám épp ezért a programok kezdenek beskatulyázhatóvá válni. Ebből adódik az ok, amiért hajlandó vagyok elnézni azt a számos, bosszantó hibát és figyelmetlenséget, amit a készítők elkövettek, hisz mindezek ellenére friss levegőt hoztak a lassan áporodottá váló világpiacra.

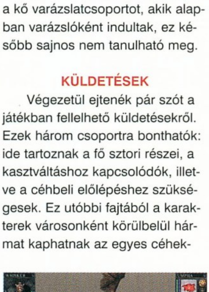
Lehet, hogy ha a Wizardry 8 előbb jelent volna meg, és ott jobban figyelnek ezekre a gondokra, annak fényében elsunnyadt volna Bradley bátyó műve, de ebben az időben ez is több mint elegendőnek bizonyult. Ráadásul, bár a hírek szerint az Activision számomra érthetetlen okokból kifolyólag nem hajlandó hozzájárulni az egyértelműen szükséges hibajavító patch elkészítéséhez, ha az egyszer mégis megjelenhetne, tökéletesre csiszolhatná ezt a drágakövet.

De ne várjatok a csodára, inkább fogjatok hozzá máris a játékhoz, hátha a jövő havi teljes végigjátszás megjelenéséig már elégedett mosollyal figyelhetitek a záró képsorokat. :)

Bird
bird@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

activision.com/games/wizards

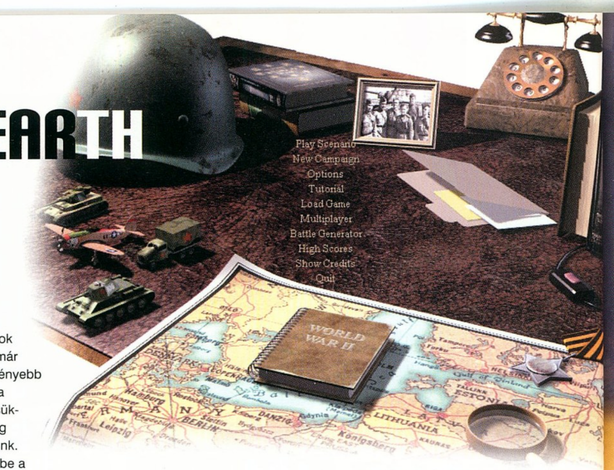


GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	8/15
JÁTÉKÉLMÉNY	33/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

80

P300, 64 MB RAM, 400 MB HDD, D3D

SCORCHED EARTH



StartBox

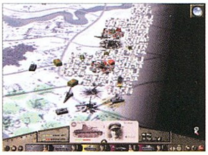
Fejlesztő: SSI
Kiadó: Mattel Interactive
Web: www.ssionline.com

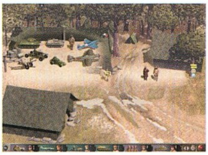
Vitathatatlan tény, hogy a Panzer General minden idők egyik legsikeresebb körökre osztott „csontstratégiája” lett. Megjelenésekor a megszállott stratégákon kívül az átlagjátékosok is nekiláttak a hadjáratoknak. A folytatások minősége azonban hagyott némi kívánnivalót maga után, így az SSI kénytelen volt korunk „csodájához”, a 3D-s megjelenítéshez nyúlni. Így született meg a Panzer 3D Assault. Amikor az üzletek polcaira került, meglehetősen nagy volt a felhajtás körülötte, de ennek ellenére nem aratott sikert a hardcore stratégiákat kedvelők között. A kritikusok a játék legnagyobb hibájának az orosz front teljes hiányát tartották. A fejlesztők a Scorched Earth kiegészítőben pótolták ezt a hiányosságot. Ennek érdekessége, hogy önállóan is fut, tehát nem kell hozzá a Panzer 3D. Úgy látszik, ez a megoldás divatba jön, hiszen ezt alkalmazta a Homeworld: Cataclysm is.

A náci Németország 1941. nyarán indította meg villámháborúját az ásványkincsekben bővelkedő Szovjetunió ellen. A hadjáratok kezdete két évvel korábbra tehető, vagyis már a Lengyelország elleni támadásban is részt vehetünk. A játék igazán sok újdonsággal nem szolgál, a tapasztalt Panzerosok azonnal képben lesznek az irányítást illetően. Minden küldetés előtt a stratégiai térképen kiválaszthatjuk a következő csata helyszínét. A győzelmi feltételek viszont megváltoztak. Eddig az volt az egyetlen cél, hogy időre elfoglaljuk a kijelölt városokat. Az orosz fronton (a kezdeti időkben legalábbis) azonban inkább a gyorsaság számított. Gyakran kapunk olyan parancsot, mely szerint megadott számú szárazföldi egységet kell eljuttatnunk a térkép valamely távoli pontjára. Mivel a küldetések célját előre lehet tudni, ezért nincs más dolgunk, mint a megadott mennyiségű felderítő gépjármű (recon) üzembe helyezése. Ezek harci értéke erősen közelít a nullához, viszont kiválóan alkalmasak arra, hogy néhány kör alatt keresztülszáguldjanak a térképen. A másik tipikus cél az orosz páncélosok likvidálása. Ez már egy fokkal keményebb feladat, hiszen a megsemmisítésükhöz először meg kell őket találnunk. Itt jönnek a képbe a jó öreg zuhanóbombázók. Három bombázóparancsnok képes megfordítani a csaták menetét. A kitűzött célok mellett persze érdemes az összes várost elfoglalni, hiszen a bevonuláskor a játék véletlenszerű jutalmakat sorsol ki a megszálló egység részére. Ezzel a módszerrel lehet fejleszteni a szárazföldi parancsnokokat is (nem kell a kitüntetéseket pazarolni a főhadiszálláson).

Újdonságnak számít az időjárás realisztikus megjelenítése. Felhős idő esetén a csapataink ködbe burkolóznak, télen esik a hó, sőt vihar esetén szakad az eső, s csapkodnak a villámok. A türelmetlenebb játékosok választhatják az automatikus telepítést is, mely segít abban, hogy késedelem nélkül nekivághassunk az ütközeteknek, s ne kelljen pepecselni a sereg elrendezésével.

Négy hadjáratban (két német, két orosz) futamíthatjuk meg az ellenséget közel 100 új technika segítségével. Értelemszerűen ezek nagy része orosz gyártmány, de azért a germán felszerelések között is találkozhatunk eddig ismeretlen darabokkal. A megjelenés után azonnal rávetettem magam a Guderian hadjáratra, melyet sikeresen teljesítettem is. Meglepő módon a cél nem Moszkva, hanem Sztálingrád elfoglalása volt. A lengyel és a kezdő orosz erők nagyon gyengén muzsikáltak, viszont a későbbiekben hihetetlen kemény ellenállásba ütköztem. Még szerencse, hogy nem felejtkeztem meg a légierő fejlesztéséről, nélkülük szinte lehetetlen boldogulni. A németek után megpróbálkoztam az oroszokkal is, de a technológiai elmaradottságuk hamar a kedvem szegte. A németek páncélosai és a bombázói nehézség nélkül törtek át a védelmemen, s csak súlyos vérveszteségek árán tudtam visszaverni a nagyobb támadásokat (ráadásul a parancs szerint még nekem kellett volna támadnom).





A SE kellemes darab lehet a rajongóknak, de a kezdők nem ettől fogják megszeretni a stílust.

Mocsy

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P233, 32MB RAM, 140MB HDD, D3D KELL

83

WESTEND MULTIMÉDIA

WESTEND

Citycenter Üzletközpont, Lechner Ödön körút 7.
1135. Budapest, Váci út 1-3.; Tel.: 238-7075

Nyitva: Minden nap 10-21-ig
(Szombaton és vasárnap is!)

Karácsonyi Diszkont árak már novemberben is!

...Újdonságaink:

Játék	Ár
Fifa 2001	9990,-
Sudden Strike	9990,-
Baldur's Gate II	9990,-
Sheep	9990,-
Resident Evil 3	10990,-
Red Alert 2	9990,-
Rune	11990,-
Settlers 4	11990,-
Rogue Spear Urban Operations	9990,-
Screamer 4x4	7990,-

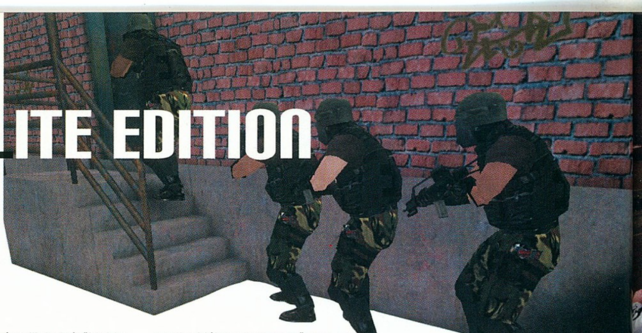
... Akciós játékok

Játék	Ár
Battle Isle 3	990,-
Extreme Assault	990,-
Total Annihilation	1290,-
Incubation	990,-
Music Maker	1990,-
Játszóház 1+2 együtt!	2990,-
Worms United	990,-
Fly!	3990,-
On-line games 12 játék!	1590,-
Daikatana	3990,-
Forgotten Realms Archives	1990,-
Star Trek Pinball	1990,-
The Settlers	990,-
Vicious Resident Evil 2 + Unreal + Carmageddon 2	4990,-

...És még rengeteg fantasztikus akciós és vadonat új játékkal várunk!

Áraink az Áfá-t tartalmazzák! Akcióink csak a készlet erejéig érvényesek!

SWAT 3: ELITE EDITION



StartBox

Fejlesztő: Sierra Studios
Kiadó: Havas Interactive
Web: www.sierra.com

A Sierra mindig is rengeteg figyelmet fordított játékosai igényeire. Mindenki elmondhatta saját véleményét, meghallgatták ötleteinket, és elolvasták leveleinket. Mindig is úgy éreztem, hogy ők állnak a legközelebb a szívemhez, projectjeik fejlődését folyamatosan szemmel követtem, és örvendtem

minden kész termékük megjelenésének. Náluk a fejlesztési idő soha nem számított, még ha az a program kárára is vált, megpróbáltak valami olyasmivel kedveskedni, ami nemcsak, hogy megfelelt a kor követelményeinek, de minőségben is keményen megállta a helyét (Diablo 2).

Most, hogy végre a javítás (patch) megérkezett a tavalyi év egyik legsikeresebb taktikai akciójátékához, teljes elégedettség és öröm töltötte el szívemet.

Mert - mint az már bizonyára sejtitek - ez alkalommal nem csupán egyszerű javítássorozatról van szó, hanem olyan frissítésről, amelynek megjelenése azon nyomban felrepítette a SWAT 3-at a dobogó bizonytalan második helyéről a biztos elsőre. Akinek pedig most csendben a háttérbe kell húzódnia, az pedig nem más, mint a teljes Rogue Spear sorozat. Ugyanis számtalan kiegészítőjével és mind ez ideig verhetetlennek hitt játékstílusával együtt sajnos azt kell mondanom, hogy mostanra el-

Rapid Deployment
Whitman Airport

szállt fölötte az idő. Lehet, hogy ezeket a sorokat olvasva most sokan legszívesebben követ vetnének rám, de úgy gondolom, hogy ennek az újdonsághalmaznak, amelyet az Elite Edition magában hordoz már időszerű volt a megjelenése. Ugyanis a legfrissebb kiegészítő, az RS: Covert Operations megjelenésének ellenére is egyre hatalmasabb űr kezdett tátongani ezen a kategórián belül, amit a SWAT 3 fejlesztőcsapata sikeresen kihasznált.

A MEGÉRDEMELT GYŐZELEM TITKA

Elsőként essen szó arról, hogy milyen kulcsfontosságú tényezők miatt döntöttem úgy, hogy új király született. A SWAT 3 egy évvel ezelőtti megjelenésekor rengeteg kritika érte a programot, miszerint hiába a nagyszerű egyjátékos kampány és küldetéssorozat, ha hús-vér emberekkel együtt nem lehet kipróbálni mindezt. Valóban igaza volt mindazoknak, akik felhánytorgatták eme hiányosságot, sajnos a játékok a végigjátszás után hamar visszakerültek dobozaikba, még a fanatikusok is legfeljebb kétszer vágtak bele, és könnyes szemmel búcsút intettek ennek a „majdnem jó lett" próbálkozásnak. Pár héttel a kiadás után felreppentek a hírek, hogy a többjátékos javítás már készül, arra viszont senki sem gondolt, hogy majdnem egy évet kell várni ennek megjelenésével. Most,

Hostage Rescue
City Of Angels Hospital

hogy az idő végre eljött, azt kell mondanom, hogy megérte böjtölni: minden hiba orvoslásra került, a hiányosságokat pótolták, és várva várt lehetőségek tömkelegével lettünk gazdagabbak.

AZ ÚJ FELSZERELÉSEK

Miután konstatálhattuk, hogy végre elkezdhetjük újratelepíteni kedvenc programunkat, és izzíthatjuk hálózati kártyáinkat, vessünk egy pillantást a többjátékos menü mélyebb rejtelmeibe. Elsőként személyiségünk kialakítása lesz a dolgunk, evvel valószínűleg senkinek sem lesz gondja. Ezután választhatunk küldetésekből, amelyeknek köszönhetően megismerkedhetünk Los Angeles főbb látnivalóival. Ráadásként felelhetjük azt az öt teljesen újat is, amelyekről egy kicsit bővebben írok még, ha a hely engedi. Ezen felül ugyanitt kiválaszthatjuk a játék típusát, amelyet nagy eséllyel mindenki kooperatívra fog állítani, mert úgy gondolom, hogy a deathmatch szerelmesei nem a SWAT 3-ban keresik a szórakozást.

A harmadik lépésben feltűnnek azok az újdonságok, amelyekért érdemes volt idáig eljutni - a felszerelések és a ruházat, valamint csapatunk létszámának és szereplőinek beállítása. Ha ismered a programot, akkor számodra az a tény már biztosan nem újdonság, hogy a játékban egy legfeljebb öt főből álló csapat irányítsa a feladatod. Szakaszparancsnokként a Te teendőd lesz, hogy a különlegesen képzett akciócsoportod fegyverzetét és létszámát kialakítsd, miközben ügyelned

kell a bevetés minden egyes részletére. Ne jelentsen gondot, ha netán csak ketten-hárman tudtatok összejönni a játék kedvéért, ugyanis mesterséges intelligenciával ellátott tisztekkel kiegészíthetitek csorba csapatotokat, amit ugyancsak ezen a képernyőn megtehettek.

Az öltözékek igen szűkös listája is kibővült. Az eddigi egyetlen egyet kiegészítették ötre, ráadásul ezek mindegyikére más-más terepszínt ölthetünk, kezdve az egyszerű feketétől egészen a dzsungelmintásig, összesen kilenc különfélét. Ezt érdemes a küldetéstől függően magunkhoz igazítani, habár arról sehol sem hallottam, hogy a számítógép által irányított emberek hogyan különböztetik meg ezeket egymástól. Előfordulhat, hogy ez csupán csak esztétikailag mutat jól, de ki tudja, lehet, hogy érdemes megadni a módját.

A csapat készen áll, mindenki ismeri a feladatát, a ruha is megvan, már csak a fegyverzet kialakítása maradt hátra. Lényeges ponthoz érkeztünk, hiszen az eddigi választék oly csekély volt, hogy ezzel a lehetőséggel szinte egyáltalán nem kellett foglalkozunk. Most viszont, ha vetünk egy gyors pillantást a kibővített arzenálunkra, azonnal könnybe lábadhat szemünk a gyönyörűségtől: teljesen új automata gépfegyverek, karabélyok és oldalfegyverek tömkelege várja a bőség zavarától hüppögő játékost. Természetesen találkozhatunk a közkedvelt MP sorozat több régi és pár új tagjával, a Heckler & Koch féle G36-os és annak C típusú, könnyített változata megérkezett. Ezen kívül megtalálhatjuk a lista vége felé Kalasnyikov úr AK-47, 74 és az igazi csemegének számítható AKS-74U változatú gépfegyverét. Ráadásul ezeknek legtöbbjére felszerelhetünk lézeres irányzékot, hangtompítót és különleges, nagyobb kapacitású tölténytárat is (C-MAG). Végül pedig az a tény is említést érdemel, hogy az oldalfegyverek száma is gyarapodott, ugyanis egyről rögtön ötre duzzadt, de ezek ettől függetlenül ebben a játékban túl sok szerephez soha nem jutnak.

ÉS AMITŐL MÉG TÖBB LETT...

Mindezek után engedjétek meg, hogy ejtsek pár szót azokról a fontosabb tényezőkről, amelyek sokban befolyásolják még a játékot. Elsőként elismerően megjegyezném, hogy a számítógépes szereplők mozgása és reakciói rengeteget fejlődtek. Társaim sokkal ügyesebbek lettek, sokszor észrevehetően jobban végzik a feladataikat, mint én magam. Gyorsabbá és intelligensebbé váltak, le a kalappal előttük, de sajnos azt kell, hogy mondjam, e fejlődés hatására a játék enyhén diafilmszerűvé vált - sokat veszített eddig sem túl nagy sebességéből. Ezen kívül még most is előfordul olyan eset, hogy rendőreim nyitott ajtók előtt rohangálnak, vagy embertelenül ügyetlen módon állnak azok elé, hogy kinyitásuk után behajítsák gránátjaikat. Spongyát rá, hiszen csak kiegészítő személyekről van szó, akik embereket pótolhatnak, ha a csapat netán nem jön össze!

Ha mindezeket nem vennénk figyelembe, akkor is maradna még bőven az Elite Edition tarsolyában valami apróság, amellyel elkápráztathatja rajongóit. Mostantól a különböző saját készítésű kiegészítők megjelenésének semmi sem állhat az útjába, ugyanis nemcsak pár új, hamar megunható térképpel lettünk gazdagabbak, hanem alapot teremtettek az új pályáknak, fegyvereknek, játékos-modelleknek és hangoknak. Bárki, aki elegendő kedvvel és tudással rendelkezik, elkészítheti saját módosítását hozzá, amihez segítséget nyújt a Wordcraft 3.3-as nevű pályaszerkesztő és az a rengeteg útmutató, amelyet ingyenesen mellékeltek a programhoz.

HONNAN JUTHATSZ MINDEHHEZ HOZZÁ?

A Sierra cég rendkívüli módon nem csupán a megvásárlás lehetőségét kínálja számunkra, ha erre a programra áhítozunk. Hiszen azok, akik már rendelkeznek az eredeti SWAT 3-mal, egyszerűen felturbózhatják kópiájukat egy jókora méretű patch segítségével, amelyet CD-mellékletünkön megtalálhattok. Ezen kívül még két extra pálya vár benneteket ugyanott, illetve öt másikat is fellelhettek az interneten, amelyek a gyári Elite Edition CD-s változatához jártak (ezeknek mérete egyenként 15-20 megabájt). Tisztességes és örömteli üzletpolitikai húzás volt ez a kiadó részéről, legalábbis ránk, játékosokra nézve mindenféleképpen. Ha az én erkölcsi elismerésem számít valamit, akkor szeretném így, papíron keresztül emelni a kalapom, mert megérdemlik.

Chris
Chris@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

swat3.3dretreat.com
www.pupressivefire.net

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	35/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P300, 64MB RAM, 400 MB HDD, D3D, 3DFX

90

BALDUR'S GATE 2 - GG PART 2

GAMING GUIDE - PART 2

Az előző számban ott hagytam abba, hogy Bodhi segítségével sikerült egy lépéssel közelebb kerülnöm Imoen megtalálásához. Még mielőtt tovább fejteném a történet szálait, felhívom a figyelmét mindenkinek, hogy a Baldur's Gate 2 kalandozói igen változatos szálakon bolyonghatnak (főleg az első négy chapterben, bár nekem sikerült az ötödikben is mindent fejtetőre állítani, de erről majd ott), ezért könnyen meglehet, hogy biztosan akad olyan feladat, amelyet itt nem említek meg. Az általad választott kaszt és a csapat összeállítása is befolyásolja majd az eseményeket. Csak annyit mondok, érdemes a részletekben elveszni, sőt, visszamenni is...

MÉG MINDIG CHAPTER II

Segíts Korgannak, hogy megtalálja Kaza könyvét

A múltkor félbehagytam ezt a küldetést. Íme a megoldás. Miután a temetőben kiderül, hogy már mások kifosztották a sírt, siess Pimlico házába (Temple district). Itt is elkésel, Korgan társai már meggyilkolták a gonosztevőket, s magukkal vitték a kincset is. A bandát végül a Copper Coronetben (érdekes fintor, hiszen innen indultunk) találod meg. Itt már csak egy pehelykönnyű csata vár, s Korgan máris elégedetten konstatálja, hogy megoldottad a feladatot, s ha akarod, szívesen veled tart.

Valygar Corthala

Tolgerias (Cowled Wizars) még Athkatlában (Government district), a történet második fejezetében bíz meg azzal, hogy kerítsd elő Valygar Corthalát, aki megölte két társát.

A küldetés megoldásához a térképen megjelölt Umar Hillsbe kell utaznod. Esetleg amikor még a városban vagy, benézhetsz a házába, ahol megerősítheted hollétét illető feltevéseidet.

A hegyek közt megkeresve Valygar rejtekhelyét, jó ha tudod, ha a kószát megtámadod, Minsc kilép a csapatból (ranger rangernek nem vájja ki a szemét).

Hogy végül megölöd-e Valygart vagy sem, rajtad áll. A fickó stalker, beállítottsága jó, s igen hasznos csapattag lehet. Ha varázsló karakterrel játszol, mindenképpen érdemes őt életben hagyni, mert nélküle nem juthatsz be Athkatla nyomornegyedében a Planar Sphere-be (ez wizard stronghold). Bár az igazság az, hogy elég az is, ha a holttestét magaddal hurcolod...

Élve eltemetve

A temetőben barangolva ha neszt hallasz, érdemes lesz odafigyelned. Az egyik sírból ugyanis az élve eltemetett Tirdirt húzhatod ki. Tedd el a megviselt ember ruhadarabját, s fenyítsd meg a közelben lévő sírásót (Sethle) is, aki elmondja, merre indulj (Bridge district). A Delosar fogadó közelében találsz egy piros köpenyes srácot, akit ha megfenyítesz, majd követsz, megtalálod a búvóhelyet. Érdemes a kijáratot elállni, mert a gyávák hamar menekülnének. Az emeleten megtalálod Lady Elgeát, akit elengedve e küldetés véget ér, s te 16 750 tapasztalati ponttal leszel gazdagabb.

Szellemgyermek

Ha nappal jársz a temetőben, felfigyelhetsz két félszerzetre, aki virágot ültetve zokog elveszett fia után. Éjszaka ugyanitt apró kisfiú szelleme jelenik meg, aki nem térhet örök nyugovóra a mackója nélkül.

Minden bizonnyal találkoztál már Lynisszel a Copper Coronetben, s ha emlékszel, nyugalmát háborgató szellemekről beszélt. Siess hozzá, s hamarosan kezedben lesz Littleman, a mackó. A küldetés teljesítéséhez kézbesítsd a kisfiúnak a plüssállatot, majd nappal beszélj a szülőkkel is.

CHAPTER III

E fejezet feladata nem más, minthogy teljesítsd annak a szövetségesnek a küldetéseit, akinek segítségével idejutottál. Tehát Gaelan Baylenek vagy Bodhinak fogsz dolgozni. Legvégül hajót kell majd szerezned a továbbjutáshoz...

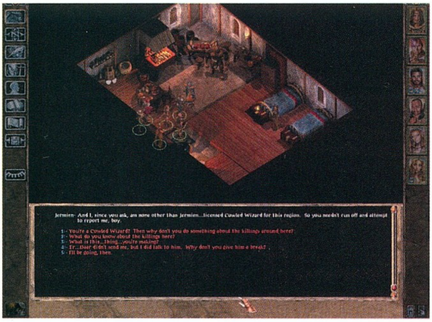
Gaelan Bayle feladatai

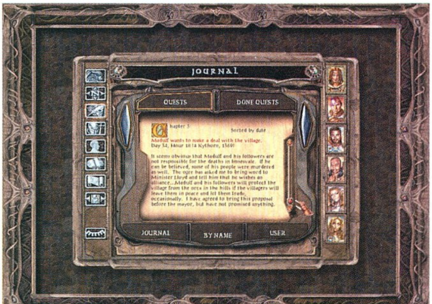
Hasznos tudni, hogy a Shadow Thieves céh vezetője Aran Linvail. Amint átadod Galean Bayle-nek a tizenötezer aranyat, kulcsot kapsz a céh egyes termeihez, s jár fejenként 45000 xp is. Tipp! Ezzel a kulccsal kinyithatod a földszinten felfedezett titkos ajtót is.

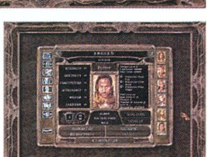
Nézz szét a céhen belül, aztán kezdődhetnek a feladatok...

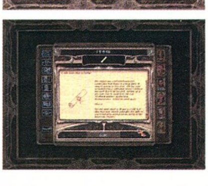
1. Találka Mookkal

Feltétlenül éjszaka keresd fel a kikötőt, hogy találkozhass a lánnyal, aki gyanús árnyakat lát mostanában. Sajnos hamarosan megérkezik Lassal, aki egyetlen csapással megöli őt, mielőtt felocsúdhatnál. Az illető ráadásul vámpír, ezért hatékonyan pusztíthatod a papod segítségével (ha van). Sajnos teljes győzelmet nem arathatsz felette, mert elmenekül, ám a rakomány megmentése elegendő feladatod teljesítéséhez. Menj vissza a céh vezéréhez, s jelentsd, mi történt.



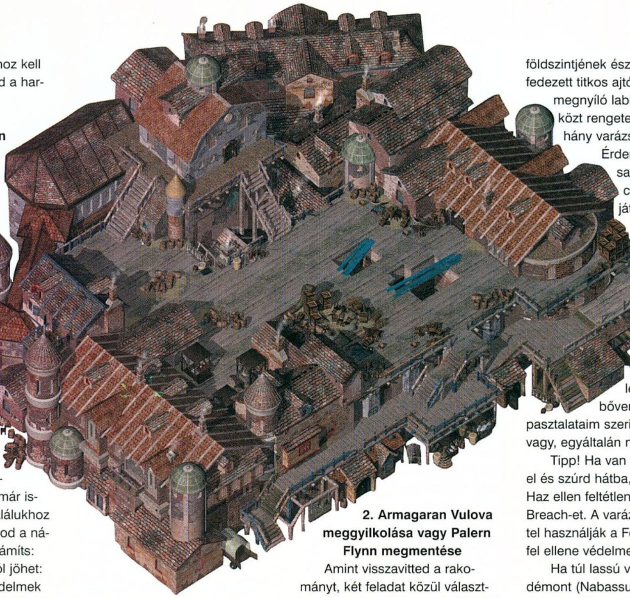






2. Bodhi rejtekhelyének megtalálása

Az ellenség elpusztításához nem árt tudni, hol is van, így nem meglepő, hogy Aran következő feladatként ezt bízza rád. A híd környékén, a Five Flagons fogadóban találhatod meg Caehant és Jaylost, akik éppen kapcsolatfelvételre várnak. Ha úgy tetszik, meg is ölheted őket, vagy álruhát ölthetsz megpróbálva becsapni őket. Mindenképpen kiderül, hogy a kontakt neve Gracen. A törvényszerűen bekövetkező összecsapás viszonylag gyenge, s Gracen hulláját kifosztva megtalálod azt a



feljegyzést, amelyet Aranhoz kell vinned, hogy megkaphasd a harmadik küldetést.

3. Támadás Bodhi ellen

Aran gondoskodik majd róla, hogy legyen nálad karó, mielőtt lemerészkednél a kripták labirintusába, a hely ugyanis hemzseg a vámpíroktól, s akad ghoul is bőven. Érdemes néhány Restoration tekercscsel is felszerelkezni, bár Aerie valószínűleg már tudja ezt a varázslatot. A lejáratot már ismered, ha megkerested Korgannal az eltűnt könyvet. A kétszintes labirintusban el kell pusztítanod három fővámpírt: Gellalt, Tanovát és a már ismert Lassalt. Végleges halálukhoz a koporsójukba kell szúrnod a nálad lévő karóval. Amire számíts: paralizálás, szintszívás. Jól jöhet: gonosz elleni mágikus védelmek (Protection from Evil, Death Ward, Resist Fear) és Free Actiont biztosító tárgyak használata. Ha van tolvajod, használd ki orvtámadási képességét!

Ha feladatod teljesítése után visszatérsz Aranhoz, közli, hogy már gondoskodott róla, hogyan érheted el a kalózok szigetét, így ha készen állsz (kereskedj, kocsmázz nyugodtan), siess a kikötőbe…

Bodhi feladatai

Szánom-bánom bűneimet, de ez volt az általam követett út, hiszen Bodhi juttatott át e fejezetbe, s annyira aggódtam Imoenért, hogy egyáltalán nem érdekelt, ki segít tovább, csak haladjunk már. Amikor feleszméltem, már végeztem is a "piszkos" munkát, s végül úgy döntöttem, megnézem, mire jutok így. Az igazat megvallva, bár gonosz nőszemélynek dolgoztam, nem volt törvényszerű, hogy karakterem is azzá váljon, így szerintem nem csak evil beállítottsággal érdemes kipróbálni.

1. A rakomány megszerzése

A vámpírok nagyasszonya éjszaka jelenik meg a temetőben. Mint elmondja, van némi köze Irenicushoz, és segít megtalálnod Imoent, ha teljesíted feladatait, melyek a Shadow Thief céh ellen irányulnak. Így ha szövetséget kötsz vele, arról mindenki értesül az alvilágban, tehát a céh tagjai mindenhol megtámadnak majd.

Az első feladat rögtön Aran Linvail frissen érkezett rakományának megszerzése, tehát meg kell ölnöd Mookot, s elhoznod az árut. A csata nem nehéz, de érdemes gyorsítást használni és számíts orvtámadásra is.

2. Armagaran Vulova meggyilkolása vagy Palern Flynn megmentése

Amint visszavitted a rakományt, két feladat közül választhatsz. A hivatalnok meggyilkolását csak gonosz karaktereknek ajánlom, mert csorbítja a hírnevedet. Ha elvállalod, Minsc azonnal kiválik a csapatból.

Palern Flynn megmentése jóval humánusabb feladat, s nem is nehéz. A tolvajok inkább sokan vannak, mint erősek. A második emeleten bezárt fogoly egyébként mit sem tud rólad, illetve célodról, s mint kiderül, Bodhinak sem ő a fontos, hanem hogy minél több céhtag hálálozzon el.

3. Aran Linvail meggyilkolása

Mivel ez az ember a céh feje, így nem juthatsz hozzá egykönnyen. Mindenek előtt meg kell keresned Gaelan Bayle-t, mert nála van a szükséges kulcs. A nyomornegyedben találod őt, nem lesz túlságosan veszélyes ellenfél.

Ha megszerezted a kulcsot, akkor végre ki tudod nyitni a céh földszintjének északkeleti falán felfedezett titkos ajtót. Az innen megnyíló labirintus ellenfelei közt rengeteg íjász és jó néhány varázsló is található. Érdemes folyamatosan ügyelni a csapdákra, és a játékmenetet úgy beállítani, hogy azonnal álljon meg, ha ellenfél tűnik fel. Még így is lesz kellemetlen meglepetés bőven, ráadásul – tapasztalataim szerint – amíg itt vagy, egyáltalán nem lehet aludni.

Tipp! Ha van tolvajod, rejtőzz el és szúrd hátba, akit csak lehet. Haz ellen feltétlenül használj Breach-et. A varázslók előszeretettel használják a Feart, tehát tegyél fel ellene védelmet.

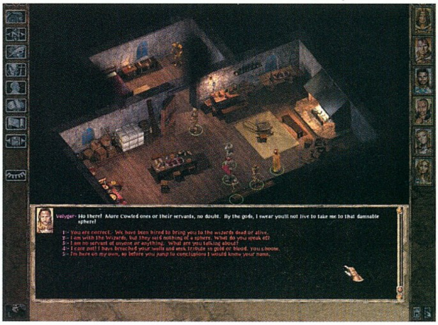
Ha túl lassú vagy, Aran kisebb démont (Nabassu) idéz majd védelmére. Ezt nem tanácsos megvárni…

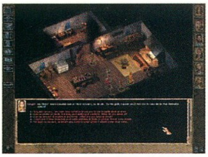
Aran használhatja a Mislead varázslatot is, mellyel másolatot hoz létre, s lehet, hogy nem őt ölöd meg, hanem csak az illúziót. A True Sight jó szolgálatot tehet ilyenkor (illetve ha a gyorsmentés nem sikerül, az is gyanús :)).

Bodhihoz visszatérve kiderül, milyen szálak is fűzik őt Irenicushoz. Természetesen a továbbjutás útja rendelkezésedre áll: a kalózhajó a kikötőben vár…

CHAPTER IV

Cseppet sem meglepő, hogy Brynnlaw szigete kalózok otthona. Így itt senki nem felügyeli, mit teszel, öntörvény uralkodik. Az, hogy pontosan mi történik itt, részben az eddigiek következménye, az biztos, beszélned kell néhány kulcsfigurával (Gonik,





Saemon, Sanik), és meg kell találnod a módját, hogy bejuss az Asylumba...

Ha Bodhi feladatai nyomán érkezel, Saemon segít, míg ha Aran Linvail céhének tagja voltál, Sime áll rendelkezésedre.

Néhány lich mindenképpen megrohan nem sokkal érkezésed után, s az ő támadásuktól kezdve vége-hossza sem lesz az elmédet befolyásoló mágiák használatának, így érdemes erre felkészülni, feltéve, hogy ezt túléled. Szerencsére van a közelben templom, ahol pótolhatod valószínűleg megcsappant készleteidet. Sajnos a fegyvereket illetően semmi jót nem tudok mondani, itt +1-es fegyverek az elérhető legjobbak.

Ezen a szigeten, gondolom, cseppet sem meglepően, a hölgyek körül bonyolódnak az események...

Ginia

A városka keleti részén találkozhatsz ezzel a szerencsétlen sorsú teremtéssel, akin segíthetsz, ha akarsz. A lány a sziget őslakói közé tartozik, ám amióta a kalózok megszállták a szigetet, ő és öccse is igen alantas munkára kényszerül. Ha segíteni akarsz rajta, csupán pár emberrel kell beszélned, pl. a kocsma közelében álló Chremyvel és a lány által említett hajóssal a kikötőben. Mindez kevés időbe és pénzbe (2x100 arany) kerül, ám jutalomként a lány és öccse is szebb jövő reményével távozhat a szigetről (te is kapsz néhány tapasztalati pontot).

Claire

Minden bizonnyal hamar felfedezed a sziget egyetlen kocsmáját (Vulgar Monkey). Itt hamarosan kiderül, hogy Galvena asszony örömtanyája milyen jelentős erőket mozgat meg, így célszerű lenne bejutnod oda, annál is inkább, mert ott tartják fogva azt a lányt, akivel Sanik le akart lépni innen.

Galvena házába több módon is bejuthatsz. 1. A Chremytől szerzett medállal próbálod becsapni az őrséget mondván, hogy új vagy stb. Nem mindenki veszi be ezt a mesét, ezért harc mindenképpen lesz. 2. A helyi, nemben hozzád illő kurtizán szolgálatait keresve, vendégként simán bejuthatsz az épületbe, ahol aztán a kényeztetés igénybevétele helyett megkeresheted Claire-t. 3. Végül az öngyilkos megoldás: megtámadod az őrség kapitányát, s megkísérelsz egyenesen, mindenáron bejutni.

Odabent több módon is megkeresheted a foglyot. Én a kurtizánnal jutottam be, és elkódorogtam a szakácsnőhöz, aki cseppet sem kedvelte a főnökeit, ezért készségesen álomport kevert a sörbe, amelyet a szolgálólány a folyosón lévő őröknek szervírozott. Ezek a fickók valójában szemtől szemben sem nagy ellenfelek, bár jó eséllyel segítségül hívják az őrség kapitányát, aki már nehezebb eset. A szolgáló egyébként több sört is hoz, ha kell (s ezért xp is jár, tehát kettős haszon).

Ha megmentetted a lányt, értesítsd Sanokot, s ha beszélsz a kikötőben kettőjük sorsáról Gonikkal, megtudhatod azt is, hogyan juthatsz be az Asylumba. Bármelyik megoldást is választod (Desharik elismerésének kivívása, Perth megölése), érdemes benézned a kalóz herceg hálószobájába. Ha Yoshimo veled van, nem sok gondod lesz Desharikkal, ha nincs, 18-as karizma kell, hogy meggyőzd őt. Ha úgy döntesz, Perth-t teszed el láb alól, készülj fel tűzalapú támadásokra. Az itt szerzett Warstone óv majd meg attól, hogy az Asylumba lépve csapatod tagjai ne váljanak kővé.

Az Asylum

Végre elérkeztél arra a helyre, ahol Imoent fogva tartják. Mivel két módon érkezhetsz, a fogadtatás is kétféle. Ha a külvilág számára Desharik vendége vagy, kószálhatsz bátran, amíg meg nem találod Imoent, illetve nem kezdeményezel harcot.

Ha a varázslótól szerzett kővel érkezel, kisebb "tárlatvezetésen" vehetsz részt, melynek végső állomása Imoen lesz. Itt aztán kiderül, hogy idegenvezetőd nem más, mint maga Irenicus, és sajnos a meglepetéseknek még nincs vége. Ugyanis, ha Yoshimo a csapatban van, hamarosan kiderül az is, nem Saemon, hanem ő árult el téged, s a színen újra feltűnik Bodhi is...

Az álom

Irenicus bemutatója után különösen nyomasztó álomvilágban,

ÉRTÉKES FELSZERELÉS

Ebben a táblázatban néhány olyan általam talált különleges, mágikus tárgy kapott helyett, melyeket feltétlenül meg akartam említeni (természetesen a teljesség igénye nélkül).

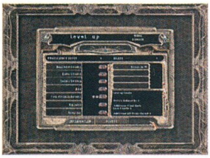
Tárgy	Tulajdonságok	Lelőhely / NPC
Flame of the North (Two-Handed Sword +2)	THACO +2, 10 % magic resist. sebzés: 1D10 +2, és Chaotic Evil ellenfelek ellen +4	Asylum
Impaler (Spear +3)	THACO +3, sebzés: 1D6+3 (plusz 10 pont szúrás sebzés)	Sahuagin város
Mace of Disruption (Mace +1)	THACO +1, sebzés: 1D6+1, +2 vs. Undead undead lényeknek Death ellen is dobniuk kell	Bodhi labirintusa (vérmedence)
The Night's Gift (Leather Armour +5)	AC 3, +20% hide in shadows	Umar Hills / Minister Lloyd
Orc Leather (Studded Leather +3)	AC 4, + 10% missile attack resist. charisma -1	Armise Keep / Torgal
Armour of the Viper (Studded Leather +5)	AC 2, Save vs. Poison -2 Save vs. Paralysation -2	Underdark, a Lich háza
Doomplate (Plate Mail +3)	AC 0	Asylum, lvl 1
Gorgon Plate (Plate Mail +4)	AC -1, - 25% fire resist	Underdark/ Matron Mother
The Frost's Embrace (Boots of the North)	cold resist + 50%	Asylum, token gép
Paws of the Cheetah (Boots of Speed)	haste	Asylum, token gép
Bracers of Blinding Strike	naponta 1x haste, 20 másodpercre	Underdark / Kou-Toan herceg
Hands of Takker	18-ra állítja az erőt	Planar Sphere / Entu
Skull of Death	naponta 1x Death	Underdark / Vithel
Amulet of Spell Warding	save vs. Spells +2	Underdark, beholderek labirintusa
Cloak of Reflection	visszaveri az elektromos sebzést	Asylum
Cloak of Mirroring	visszaveri a varázslatok sebzését	Sahuagin város
Ring of Lockpicks	lockpicking + 25 %	Docks / Aran
Ring of Danger Sense	trap detection + 25 %	Planar Sphere
Shield of the Lost (+2)	AC bonus 3, + 5% magic resist.	Umar Hills / Madulf
Staff of Command	THACO +2, sebzés: 1D6+2, néhány Domination spell töltet	Underdark / Illithid város
Ripper (Composite Long Bow +2)	THACO +2, sebzés +1 Használatához 18-as erő kell!	Planar Sphere / Togan
Necaradon's Crossbow (Light Crossbow +3)	THACO +3 sebzés +3	Underdark / Silverdragon
Boneblade (Dagger +4)	THACO +4 sebzés: 1D4+4	Underdark / Daqilue
Flail of the Ages (Flail +3)	THACO +3, sebzés: 1D6+4 sebzései miatt a célpont lassulhat, és a fejektől függő tűz, sav és jégsebzés	Armise Keep
Dragon's Breath (Halberd +4)	THACO +4, sebzés: 1D10 + egy-egy méreg, sav, tűz, jég, elektromos sebzés	Underdark / Boz

fájóan ismerős helyszínen térsz magadhoz. Az ajtóban álló démonnak mindenképpen áldoznod kell egy pontot valamelyik képességed értékéből, így karakterednek megfelelően válaszolj.

Odabent találkozol Imoennel, akinek segítségével "elpusztíthatod" Bhaalt. Semmiképpen ne szállj vele szembe egymagad, keresd meg a kis tolvajlányt, Bhaal úgyis követni fog, s ketten van esélyetek ellene. Ha sikeresen együttműködtök, visszakerülhettek Irenicus játszóházába...

Az Asylum labirintusa

Bodhi feladata, hogy eltegyen téged és társaidat is láb alól, ám a vérmes vámpírlány úgy dönt, játszik veled kicsit. Ne csüggedj, hisz Imoen végre veled van (ezért küzdöttél mostanáig), és meglehet, Yoshimo távozása érzékenyen érintett, hamarosan lesz alkalmad bosszút állni, és elveszett tárgyaidat visszaszerezni. Ráadásul ez a legélvezetesebb macska-egér játék, amelyben a szerepjátékok története során valaha is részt vehettél!



1. SZINT

Érdemes kiélvezni e labirintus minden részletét, ezért aztán ne menj a következő szintre, amíg nem oldottál meg mindent. Hidd el, megéri.

A szobrok terme

Ha az északi lépcsőn felmész, hamarosan rejtélyes szobrokhoz érkezel. A tizenegy szobor kérdésére egy-egy tárggyal adhatsz választ. Ezeket a terem közepén lévő ládában találod meg. Ha tévesztesz, semmi gond, szabadon cserélheted a holmikat egészen addig, amíg helyesen nem felelsz. A jutalom is a ládába kerül majd.

Íme a kérdések szabad fordításban és a megoldást jelentő tárgyak:

Nincs kezdet. Nincs vég. A világ körforgásának szimbóluma vagyok.

- Aranyöv.

Mindig igazat mondok, bár nem beszélek...

- Tükör.

Megpróbálhatsz elpusztítani, hiába, s én véget vetek fájdalmaidnak.

- A halált szimbolizáló vigyorgó koponya.

Két fejem van de egy testem. Minél többet állok, annál gyorsabban futok.

- Homokóra.

Nevezz meg, s megsemmisítesz...

- A csendet jelképező, bekötött szájú fej.

A labirintus mélyén lévőknek öröm, a rám bámulóknak halál lehetek.

- Nap medál.

Megmenthetem az életed, vagy megölhetlek...

- Kard medál.

Most te nyelhetsz le engem, de ha több lennék, én nyelnélek el.

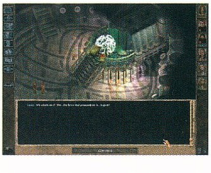
- Vízzel töltött üvegcse.

Csel nélkül érkezem az éjszakában, s nappal eltűnök, anélkül hogy ellopnának.

- Csillag medál.

Láttam hegyek emelkedését, s Netheril bukását...

- Az időt jelképező napóra.



Két fivér vagyunk, nagy terhet viselünk egész napos elnyomásban...

- Csizma.

A szörnyek portálja

Ide a labirintusban gyűjtött ékkövek segítségével hívhatod meg más síkok teremtményeit. Ha mindhárom szörnyet elpusztítottad (greater wolfwere, pit fiend, djinn) a jutalmad +3-as Doomplate lesz.

Talányos csapda

Szintén érdekes helyszín az a szoba, melynek fejet formázó domborművei egy-egy talányt adnak fel, s csapdába esel, míg meg nem adod a helyes választ. Ha hibázol, tüzes nyíl lesz jutalmad... Érdemes azonban próbát tenni, mert ha mind a tizenkét rejtélyt megoldod, akkor igen hasznos gyűrűt (Ring of Regeneration) szerezhetsz.

Zúzó folyosó

Csapdafelderítés ide vagy oda, e folyosón nem tudod hatástalanítani a rád váró halálos meglepetést. Ne is próbálkozz, hacsak nem akarod holtan látni tolvajodat. Inkább idézz néhány lényt, s áldozd fel őket a gyilkos kelepcében.

A kőfej

E szint délnyugati termében méltóságteljes kőfej őrzi a harmadik szintre vezető lépcsőt. Száját csak akkor tátja el, ha sikerül megszerezned a koboldok által őrzött kristály szilánkját, amelyet a második emeleten találhatsz meg.

2. SZINT

Több úton is érkezhetsz e szintre, melyen látszólag nagy a csend, ám hamarosan umber hulkok halálos csapdájába kerülhetsz. Érdemes felkészülni a Chaos és Confuse varázslat ellen, különben pórul járhatsz.

E rohammal megpróbáltatásaid természetesen nem érnek véget, múmiákkal és egy vampiric misttel kell megküzdened. Kutasd át alaposan a helyszínt, ha végeztél.

Ezen a szinten találod a szörnyeket idéző sírt, melyből érintésedre sorrendben a következő szörnyek érkeznek: kobold kapitány, sword spider, umber hulk, mind flayer, beholder. Remélhetőleg mindegyikkel rutinosan végzel. A jutalmak közt kapott gyűrű (Ring of Free action) miatt feltétlenül megéri végigcsinálni.

Dace dolgozószobájában a legnagyobb gondot a lich okozza majd, s mivel társai élőholtak, papi varázslatokkal lehet hatékonyan pusztítani őket. Mivel az általam

CROMWELL, A MESTERKOVÁCS

Kalandjaid során találsz majd bizonyos tárgyakat, melyek funkcióját illetően esetleg kétségek mardoshatnak. E tárgyak egy része különleges fegyverek és páncélok alkotóeleme lehet. Ezeket a varázslatos holmikat kizárólag Cromwell, a mesterkovács képes elkészíteni, természetesen anyagi ellenszolgáltatás fejében. A tárgyak elkészítési ideje minden esetben egy teljes nap, mivel a mesternek nincs inasa.

Tárgy	Tulajdonságok	Hozzávalók (beszerzési hely)	Arany
Ankheg Plate Mail	AC 3, könnyű	Ankheg Shell (Windspear Hills)	5000
Crom Faeyr (Hammer of Thunderbolts +3)	THAC0 +5, sebzés: 2D4	Crom Faeyr scroll (Temple Ruins / Thaxll'ssillyia)	10000
	a használónak 25-ös erő!	Hammer of Thunderbolts (Athkatla / Temple sewers)	
	egy csapásra öli: kő- és agyaggólem,	Gauntlets of Ogre Power (Planar Sphere / Entu)	
	ettin, troll	Girdle of Frost Giant Strength (Underdark / démon lovagok)	
Wave Halberd	THAC0 +4, sebzés: 1D10+4	Wave Shaft (Astral Prison / Warden)	7500
	napi 3 Blindness, save vs. Spells	Wave Blade (Sahuagin City)	
Red Dragon Scale	AC -1, + 50 % fire resist.	Red Dragon Scale (Windspear Hills / Lord Jeirdan Firkraag)	5000
Shadow Dragon Scale	AC -1, + 50 % acid resist.	Shadow Dragon Scale (Temple Ruins Dungeon / Thaxll'ssillyia)	5000
Gesen's Bow	THAC0 +2, nem kell nyílvessző!	Gesen Bow Shaft (Bridge District / Tanner's Basement)	7500
	sebzés: piercing 2, 1D8 electrical	Gesen Bow String (Asylum / level 3)	
Silver Sword	THAC0 +3, sebzés: 1D10+3	Silver Blade (Brynnlaw / jutalom Saemontól)	7500
	minden találatkor 15% eséllyel death	Silver Hilt (Docks District / Kruin the Githyanki)	
	(célpont mentődobást dobhat)		
Sword of the Equalizer	a célpont beállítottságától függően	Pommel Jewel (Irenicus Prison)	7500
	változó sebzés és módosítók	Equalizer Hilt (Underdark / Eastern Tunnels)	
		Equalizer Blade (Underdark / Southern Tunnels)	

irányított karakter totemic druid volt, így könnyen elbántam velük a megidézett szellemállatok segítségével.

Maga Dace egyébként e labirintus tervezője, s vele is megküzdhetsz hamarosan. Ne feledd használni a karót, hogy véglegesen elpusztítsd őt. A kezére szükséged lesz a már említett fejkapu kinyitásához.

Ha ez és a koboldok által őrzött kristály darabkája is megvan, menj a harmadik szintre.

3. SZINT

E szintet akkor hagyhatod el, ha az óriási minotaurusz szarvait a helyükre illeszted. Emellett a feladványok megoldásakor számos tokent találhatsz, melyeket egy különös gépezetnél válthatsz be varázstárgyakra. Nem részletezem ezt a szintet, viszonylag egyszerű szerkezetű. Néhány tipp:

A festményekre szükséged lesz a továbbjutáshoz.

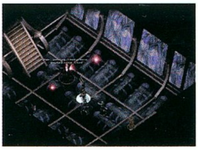
A tokenek a következő tárgyakra válthatók: 5 token – Boots of the North, 10 token – Boots of Grounding, 15 token – Boots of Speed, 20 token – Jester's Chain (+4).

Végső teszt

Ha kijutottál a 3. szintről, még vár rád egy teszt, melynek során kobold íjászok, spórakolóniák, nyálkák és egyéb nyalánkságok elpusztítása mellett még fejtörőket is meg kell oldanod. A rossz válaszok esetén sem halál, hanem újabb próbatételek várnak, s a végső megmérettetés után nem drágakövet és rengeteg xp-t kapsz, hanem Mindflayer támad rád, kinek legyőzése után szerényebb tapasztalati ponttal, ám emelt fővel távozhatsz...

Mielőtt Irenicus szobájába sietnél, szólok, hogy pillanatok alatt megöl, ezért feltétlenül érdemes a gondnokot rábeszélni, hogy engedje szabadon a foglyokat. Ezért 2000 aranyat kell fizetned, vagy meg is ölheted őt. A kiszabadult rabok segítenek Irenicus ellen, ám többségük életét veszti majd a csatában. Sajnos itt félre kell tenni az érzelmeket, s kizárólag a saját csapatod tagjaira figyelni, különben pórul járhatsz. Ha sikerül halálközeli élményben részesíteni Irenicust, elmenekül, ám búcsúzóul néhány gyilkost még rád ereszt, s köztük érkezik majd az áruló Yoshimo is, akit - mint kiderül - fogadalom (geas) kötött, ezért árult el téged. Sajnos mindenképpen meg kell vele küzdened. Így azonban visszaszerezheted a nála maradt tárgyakat. Vélt barátod lelki békéjéért még annyit tehetsz, hogy szívét eljuttatod majd Ilmater templomába...

Mielőtt távoznál, kutasd még át a helyszínt, hiszen megtalálhatod például Irenicus naplóját is. A következő fejezet hamarosan kezdődik, rajtad áll, hogy a titkos ajtó mögött portál vagy Saemon segítségével érkezel a sötét elfek területére...



A Sahuaginok városa

Csak akkor jutsz el ide, ha érdeklődést mutatsz Saemon hajólopási tervei iránt. Ám jó tudni, hogy e furcsa nép birodalmába mindenképpen érdemes ellátogatni azoknak, akik szeretnék összeszedni néhány jobb cucc alkotórészét (lásd a Cromwell által készített tárgyak táblázatát).

Desharik hajójának elsüllyesztése után a sahuaginok mentenek meg. Csak azért hagynak életben, mert a helyi papnő meg van győződve arról, hogy egy ősi jóslat személyed által válik majd valóra...

Mindenek előtt be kell bizonyítanod Ixilthetocal királynak, valóban Sekolah küldött, hogy megmentsd népét. Ellenfeled a helyi arénában egy ettin lesz. Miután legyőzted a kétfejű pupákot, megtudhatod, hogy e nép két részre

szakadt, s a herceg a lázadók vezéreként rejtőzik valahol a közelben. Mi mást akarhatna a király, mint az ő szívét...

Ha mielőtt akcióba lépnél, ellátogatsz a templomba, megtudhatod, hogy a papnő szerint e faj haldoklik, s békésebb megoldásra, sőt vérfrissítésre van szüksége. Így kapsz is egy gömböt, amelynek segítségével bejuthatsz a herceghez.

A város felderítésekor bohókás impekre bukkanhatsz, akik segítenek majd néhány kincs megszerzésében, ha megoldod feladványukat. A Forgotten Realms birodalmának hat hősének kell tárgyakat párosítanod, s ezeket a mögöttük lévő ládába helyezned. Ha beszélsz velük, könnyen kitalálod a megoldást, mely a következő: Khelben – bot, Elminster – pipa, Alustriel – nyakék, Piergeiron – sisak, Drizzt – kard.

Tőlük északra beholder (Spectator) őriz egy ládát, amelynek tartalmáért nem szükséges megküzdened feltéve, hogy a csapatban van egy bölcs karakter, aki képes meggyőzni őt, hogy értelmetlen, amit tesz, mert...

A lázadók hercegével találkozva a történet több módon is folytatódhat.

1. Megölöd a herceget. Ez esetben a papnő elátkoz téged, ám a király majd ígérete szerint busásan megjutalmaz.

2. Segítesz Villynaty hercegnek az Ixilthetocal meggyilkolásában.

Mindkét esetben megkapod azt a mágikus kötelet, melynek segítségével leereszkedhetsz a drow elfek birodalmába...

CHAPTER V

E cseppet sem barátságos hely meglátogatása sajnos elkerülhetetlen, ugyanis erre ment Irenicus és Bodhi, neked pedig szükséged van a lelkedre. E fejezetben tulajdonképpen három fő feladatot kell teljesítened: be kell jutnod Ust Nathába (1), hogy visszaszerezd az ezüst sárkány elrabolt tojásait (2), és segítségével kijuss a felszínre (3).

Amint megérkezel, barátságos kereskedőkbe botlasz, akik szívesen adnak és vesznek portékát. Kínálatukból egyvalamire lesz feltétlenül szükséged, a Freedom varázstekercsre. A közelben ugyanis különös kereszteződést találsz, melynek középpontjában felolvasva e bűvigét, kiszabadíthatod Vithalt. A varázsló más síkok kincsére áhítozik, s ha segítesz neki átjutni az elementálok őrizte kapukon, neked is jut egy varázspálca (Rod of Absorption – egyszer használható csak, használója 4 körre védelmet kap legfeljebb 9. szintű varázslatok ellen). Mohóbb kalandozók kérhetnek több kincset is (még két tekercset ad), vagy megtámadhatják a mágust.

Észak felé haladva drow csapat tűnik fel, akik közül a legtöbb gondot a papnő okozhatja. Muszáj megküzdened velük, mert egyrészt erre kell tovább menned,

másrészt van itt egy másik érdekes szerkezet. A furcsa félgömb lelkek fogdája, s te kiszabadíthatod őket. Nem mindegyik agresszív, Gont például még hasznos tippekkel is ellát, míg Belden a közeli mélységi gnóm (svirfneblin) faluban Therndle Dagglefed elveszett fia (alküldetés). A többiek viszont meglehetősen zaklatottan "ébrednek", így kemény küzdelem vár, de a tapasztalat és a tőlük szerezhető nevesített fegyverek megérik a fáradtságot.

Ha megharcoltál a gombákkal is, eléred végre a svirfneblin falut, ahol megtalálhatod a már említett gyermekért aggódó apát és Goldander Blackenrockot, a vezért. Mint kiderül, ő látta, hogy Irenicus és Bodhi Ust Nathába ment. Szívesen segít is neked, ha te is segítesz raja, ugyanis a szorgos falubeliek a tárnákkal túl mélyre hatoltak, s valamilyen rettenetet szabadítottak ki... Nos, valóban. Balor cseppet sem egyszerű ellenfél (pihenj a fogadóban, ha szükséges). Elpusztításának módja erősen partifüggő, de mindenképpen fel kell készülnöd a démon Stun varázslatára. Ha sikerül őt megölnöd, használd a Goldanertől kapott tekercset, hogy lezárd a lejáratot, majd menj el jutalmaidért, melyek közt fontos küldetéstárgy (Lightstone) is lapul.

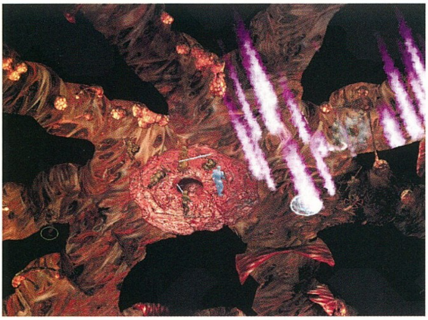
Egyelőre Underdarkban ne fedezd fel a különböző égtájak felé nyíló alagutakat, koncentrálj a sötét elf városra, ahova csak fajtársukként tudsz bejutni. Ezért a kapott ékkő segítségével menj be a város közelében lévő barlangba, ahol Adalon, az ezüstsárkány vár. Ha meghallgatod e csodálatos teremtményt, megtudod, tojásait a drow városba hurcolták. Természetesen vállald el, hogy visszaszerzed őket, cserébe a sárkány sötét elf illúziót bűvöl rád...

Ust Natha

Látszólag sötét elfként érkezel ide, ezt ne feledd. Tetteiddel elárulhatod magad, ezért igyekezz nem észrevenni a kegyetlenkedéseket, itt ez természetes. Érdemes mindenkivel szóba elegyedni, de ilyenkor is vedd figyelembe, hogy reakcióidat tudatosan, álcádnak megfelelően válaszd meg. A bazárban több kereskedőt is találhatsz, s különösen ritka sötét varázslatokat (nekromancia) szerezhetsz be. Ezután menj a kocsmába, ahol verekedésekben és rivalizálásokban vehetsz részt, s felhívhatod magadra a figyelmet. Itt is ügyelned kell hírneved alakulására, mert álca és nemes cél ide vagy oda, csapatod tagjai faképnél hagyhatnak!

A tartály lakója

A kocsmában kaphatsz Aboleth-től feladatot. E furcsa teremtmény átlát álcádon, ezért kénytelen leszel teljesíteni kívánságát. Qilue agyát kell elhoznod neki. A papnőt lakosztályában találod meg, s ha gyorsan elintézed őt és szolgálóit, nem derül ki, mit



tettél. Aboleth nem ad jutalmat, csupán annyit, megőrzi titkodat. Ám Qilue szobájában lesz például a Boneblade.

Phaere és Solaufein küldetései

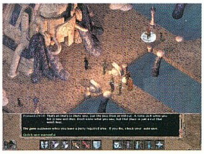
A felszín alatt e két volt szerelmes körül bonyolódik tulajdonképpen minden Ust Nathában. Solaufeinnel először a harcosok társasága előtt találkozhatsz. Ugyan szerinte értéktelen vagy, de Matron anya érdeklődést tanúsít irántad, ezért a bazárba hív találkára. Ne soká várakoztasd, siess oda, ahol elmondja majd, mit kell tenned.

Első feladatod, hogy megmentsd az illthidek által elrabolt Phaere-t. Tizenkét órán belül ott kell lenned a találkozási ponton, az Underdark keleti folyosója előtt. Itt mindflayerekkel és umber hulkokkal kell megküzdened, s bár Solaufein segít, nagyon kemény csata lesz.

Ezek után térj vissza a bazárba, ahol Imrae szól, hogy Phaere a kocsmában vár. (Vigyázz, egy napon belül oda kell érned!) A hölgy egy beholder elpusztításában kéri segítségedet. A gusztustalan lényt a város délkeleti részében találod. Phaere és Solaufein segít. Ezután a nő elfoglalt egy időre, de három napon belül újra szeretne veled találkozni.

Közben Matron anya is ad feladatot, Solaufeinnel kell a svirfneblin őrjáratot megleckéztetni (muszáj). A kocsmában add oda a kapitány sisakját Phaere-nek. Itt kiderül, hogy a hölgy már nem táplál gyengéd érzelmeket a férfiú iránt, s téged privát találkára invitál, ahol aztán meg is kér, hogy öld meg volt kedvesét.

Szerencsére Solaufein meggyilkolása elkerülhető, ha elmondod neki, mivel bíztak meg. A hálás fickó neked adja a bizonyítékként kért köpenyt, és elhagyja a várost. Phaere beveszi a mesét, s a templomba invitál, hogy találkozz Matron anyával. A város legfőbb méltóságának ősi faj vérére van szüksége egy bizonyos szertartáshoz, s ezt persze neked kell megszerezned. Erre három lehetőség is kínálkozik. Underdark három járata közül az egyikhez tartozó labirintust elég bejárni. A déli alagútban beholderekkel, a keletiben az illithid néppel, míg a nyugatiban a kua-toa fajjal kell harcba



szállni. Ha sikerült megszerezned a hőn áhított vért, siess vissza a templomba. Matron anya terveinek meghallgatása után Phaere ismét randira hív, ahol beavat tervébe, s megkér, cseréld ki a sárkánytojásokat az általa adottakra. Ne mondj neki ellent.

Ha életben hagytad Solaufeint, a templom bejáratánál tőle is kapsz néhány áltojást, s ezeket meg Phaere-nek adhatod, hogy te megtarthasd az igaziakat. Ezek után változatos eseményeket idézhetsz elő:

1. Elmondod Matron anyának, mit tervez Phaere, ám a bizonyítékok felmutatásakor elveszíted a kulcsot, s neked kell megakadályoznod a szertartást.

2. Megölöd az őröket (ha gyors vagy, nem lesz idejük segítséget hívni), kicseréled a tojásokat Phaere áltojásaira, ám a gonosz teremtésnek Solaufein ajándékát adod át.

3. Kicseréled a tojásokat, de az igaziakat átadod Phaere-nek. Ekkor neked kell megállítanod majd őt.

A második megoldás a legmókásabb és nem túl küzdelmes, mert a megidézett démon mindkét drow nőt megöli. Ezután csak rohannod kell onnan, amilyen gyorsan csak tudsz, mert árulásodat nem fedezik fel azonnal, így ha ügyes vagy, minden gond nélkül eléred a kijáratot.

Siess Adalonhoz, aki megjutalmaz, majd emberi alakot öltve segít, hogy elérd a felszínt.

Tipp! Uth Nathában mindig ügyelj a pontosságra, mert ha késel, a feladat már nem teljesíthető, s illúziód előbb-utóbb lehull. Márpedig az egész sötét elf város kiirtása súlyos feladat, és Adalon egyszerűen idiótának titulál, nem tesz rád új illúziót.

Tipp! A drow páncélokat és fegyvereket érdemes használnod a mélyben, ám ha a felszínre mész porrá lesznek, így a régit ne add el.

Taso Kala

Miközben teljesíted Phaere feladatait, e hölgy biztosan megállít, és ellentmondást nem tűrő hangnemben követeli majd, hogy Ghaundaur hívőket kell likvidálnod a város délkeleti részében (ott, ahol a beholdert is leverted). Telje-

sítsd a "kérést", de ne várj cserébe semmit.

CHAPTER VI

E fejezet feladata, hogy megtaláld, és elpusztítsd Bodhit, s szerezd vissza a bűvös lámpást Elhannak.

Felszínre érkezésed természetesen nem lesz leányálom, számos drow rajtaütésben segédkezhetsz, míg végül eljutsz Elhan táborába, ahol bizalmatlanul fogadnak, s igazságtesztnek vetik alá válaszaidat. Ám az igazság az, hogy mindenképpen alkalmasnak tartanak majd a feladatra, hisz kiderül, hogy gyűlölöd Irenicust, aki ezáltal közös ellenség. Így megbíznak, hogy visszahozd a bűvös rúnákkal ékített lámpást Elhannak.

Tipp! Még az sem gond, ha Viconia, a sötét elf papnő a csapatodban van, geas köti majd lelkét a feladathoz.

A környező vidéken ankhegekkel, yuan-ti mágusokkal, wyvernekkel, s még sok más szörnnyel kerülhetsz összetűzésbe. Tethir erdejében aztán megvalósulhat sokak álma, hiszen összefuthatsz Drizzttel és csapatával. Drizzt, Catti Brie, Bruenor, Wulfgar, Regis és Guenhwyvar társaságában éppen a törpe, trollok által elcsent baltája után kutat, de ha megfelelően alakítod a párbeszéd menetét, akkor rábeszélheted őket, hogy segítsenek Bodhi elpusztításában. (Akik megpróbálják megölni a Forgotten Realms legnagyobb hőseit, szerény tapasztalati pontot és a csodás tárgyakat nyerik jutalmul, ám ez utóbbiakat hamarosan elveszik tőlük.)

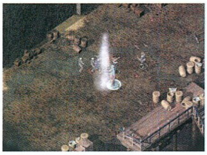
Bodhit nem lesz nehéz megtalálni, még mindig Athkatla temetőjében tanyázik. Az ütközet előtt mindenképpen szükséged lesz szövetségest szerezned. Ez lehet Drizzt, esetleg a Shadow Thief céh (ha nem Bodhi útját követted a 3. fejezetben), vagy a város paladinjainak közössége.

Nem részletezem a vámpírsereg elpusztításának módját, ám mindenképpen ajánlom, hogy az 1. szinten a vérmedencébe önts egy üveg szenteltvizet (Elhan adta, ha kérted), így megelőzheted a vérszívók feltöltődését, s az éltető nedű hiányában erejük is alaposan lecsökken majd (5-tel!). Ugyanezt a módszert kövesd a 2. szinten is, mert ezzel alaposan meggyengítheted Bodhit is. Végső elpusztításához használd a karót, majd tedd el zsákmányodat (köztük a lámpást és a szívét). A szoba északkeleti részében csapdával őrzött láda rejti azt a könyvet, melyben megoldást találsz a vámpírizmus megszüntetésére. Tedd, amit tenned kell, majd térj vissza Elhanhoz a lámpással, akinek homlokát gondok ránca redőzi, így nem sokáig ér rá örvendezni, de eljuttat Suldanesellarba...

CHAPTER VII

E csodálatos város a végső megmérettetés helyszíne lesz. A feladataid: Demin papnő megkeresése, három tárgy megtalálása, és az avatár megidézése, hogy végül bejuthass a palotába.

A városban szinte végtelennek tűnő ütközetbe keveredhetsz, de nem kell ezt feltétlenül megtenned. Beállítottságod és időd függvénye, mit teszel. Demint minden-



képpen meg kell mentened Irenicus csatlósaitól. Ezután a papnő mesél majd Irenicus gaztetteiről, s megmondja, hogyan juthatsz be a palotába. Minden házba nézz be, mindenhol van valami fontos tárgy (a három alább említetten kívül a kőszarvat és a kőhárfát kell feltétlenül meglelned).

A talizmánt rejtő házban rúnákkal védett tárolót kell megnyitnod, hogy megszerezd Rillifane talizmánját. A Moonblade-ért szinte semmit sem kell majd tenned, csupán megnézned a démon és az őt elpusztító elf szomorú halálát, majd eltenned a kardot. Ennél jóval nehezebb az élet serlegének (Goblet of Life) megszerzése, hiszen Nizidramanii'yt, a fekete sárkányt kell megölnöd. Ellene jól jöhet a Time Stop varázslat és a rengeteg idézett lény, amivel lefoglalhatod őt, amíg harcosaid elvégzik a dolgukat.

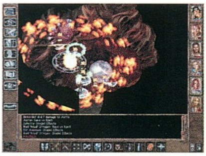
Rillifane templomában helyezd a három tárgyat az oltárra, hogy megidézd az avatárt (ezt megteheted az ellenfelek elpusztítása előtt is, ez esetben ő lerendez majd a teremben mindenkit).

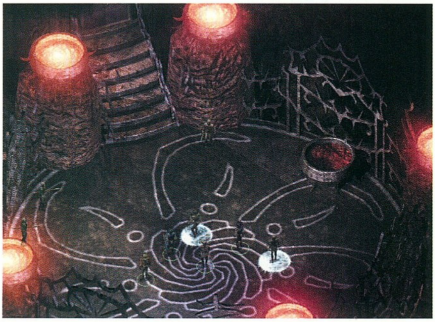
Rillifane avatárjának megidézése után bejuthatsz a palotába. Szedj a fáról mogyorót, érintsd meg a vízesést, vizsgáld meg a szökőkutat... Itt lesz szükséged a két kőtárgyra. A megnyíló lépcsők már Irenicushoz vezetnek, készülj fel, közeleg a végső megmérettetés, melynek tétje a lelked.

A pokolban számos teszt vár (büszkeség, félelem, mohóság, harag, önzés). Mindegyiket jó és gonosz úton is megoldhatod. A lényeg, hogy megszerezd Bhaal könnycseppjeit, ezekkel megnyisd az ajtót, s így Irenicus és pokoli szolgái (Balor, Glabrezu) elé juthass. Ha győztél, elnyered jutalmad (saját lelked), s a történet véget ér...

Gratulálok!

Lily
Thx Chris!





METAL GEAR SOLID

Elakadtál a Metal Gearben? A következő végigjátszással biztosan boldogulsz. Hanem ez nem jelenti azt, hogy minden egyes élelmiszeradagra felhívjuk a figyelmed – tessék csak körülnézni minden helyiségben!

Na, de ne vesztegessük az időnket, elvégre Snake-nek csak 24 órája van, hogy a körmére nézzen a terroristáknak, akik nukleáris csapással fenyegetőznek.

A megérkezést szemlátomást úgy alakították ki, hogy az alapszabályokat már a kezdetek kezdetén megtanuljuk. A dokk lépcsőfeljárójától csak kúszva tudunk továbbmenni, a járőröző katonákat pedig gondosan úgy kell kikerülni, hogy ne essünk bele a látóterükbe. Rögtön megfigyelhetjük a zseniális kamerakezelést: ha nekilapulunk a falaknak, a kamera lejjebb ereszkedik, s láthatjuk a távolban mászkáló őröket.

A rejtőzködéshez szorosan hozzátartozik, hogy ne csapjunk zajt. Ha beletrappolunk a pocsolyákba, azonnal felfigyelnek ránk.

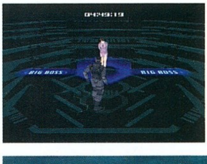
Kis idő múltán lift érkezik, amellyel egy katona jön le a szintre. Ez pont kapóra jön: odalopózva a lifthez távozhatunk. (A megérkezésig várakozhatunk mondjuk a targonca mögé bújva.)

BESZIVÁRGÁS

Miután végeztünk a prológussal, fent megfigyelhetjük, amint a bázisról egy Hind távozik. Snake kicsit morfondírozik, hogy mit keres orosz harci gép az alaszkai bázison, majd folytatja a küldetését. A rádión keresztül következik a radar elmagyarázása, amit azonban talán tovább is nyomhatunk, annyira evidens. A következő feladat: megkeresni a bázis szellőzőcsatornáját. A talajjal egy szintben Snake kiszúr egy nyílást, de pont előtte őr bóbiskol. Igaz, sikeresen be lehet kúszni az alvó strázsa mögött, de talán inkább nézzünk egy másik járat után. A jobb oldalt járőröző katonát simán ki lehet kerülni (de megkockáztathatjuk a megfojtását is), s hasonlóképpen kicselezhetjük a lépcső előtti teret pásztázó kamerát is. (Nem árt továbbnyomni Snake elmélkedését, mert hősünk könnyen ott maradhat a gondolataiba feledkezve – mintha csak TV-sztár akarna lenni.) A kamerák ellen használhatunk zavaró gránátot is – persze, csak ha van nálunk.

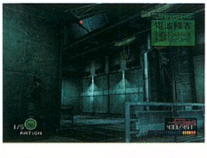
Fenn, a korlátnál továbbra sincs szükség emberhalálra. Várjuk meg a sarokba húzódva, amíg az őr elmegy a másik irányba, majd tisztes távolságból kövessük. A fal mentén az egyik hasadékban aztán rábukkanunk a másik nyílásra.

A csatornában kúszva Snake egy helyen két őr beszélgetésére figyel fel. A diskurzus épp arról folyik, hogy valami behatoló már végzett két emberükkel – úgy tűnik tehát, hogy hősünkön kívül valaki más is szabadon garázdálkodik a bázison. A csatornából végül a tankhangárba ereszkedhetünk le. Vigyázzunk a sarkokban lévő kamerákkal: megfelelően időzítve osonjunk alájuk, várjuk meg, amíg elfordulnak, és úgy haladjunk tovább. Az emeleten érdemes benézni az oldalsó – nyitva felejtett – raktárba: így már rögtön a játék elején beszerezhetjük az infravörös szemüveget. Amúgy egyelőre itt csak annyi a feladat, hogy eljussunk a liftig.



A DARPA FŐNÖK

A B1 szinten zöld pontra figyelhetünk fel a radaron: ott tartják fogva a DARPA főnököt. A folyosó végén másszunk fel a létrán, azaz ismét a szellőzőcsatornán keresztül közlekedjünk. Innen rálátás nyílik a börtöncellákra, s az egyikben csinos hölgyeményt láthatunk, aki épp testedzést folytat. (Itt jegyezzük meg: érdemes visszafordulni, és újra bemászni a csatornába, mert a lány addigra már új gyakorlatot fog végezni. Sőt, ha háromszor megismételjük ezt, kissé kezd kimelegedni a tornától...) A küldetés szempontjából azonban most koncentráljunk a másik cellára, s másszunk le a DARPA főnökhöz. Végre megtudhatjuk, mekkora is a veszély. Bizony nagyon nagy, mert a bázison titkos projekt folyt, melynek keretében újra felépítették a rettegett Metal Geart. (Hősünknek már a korábbi kalandjai során volt „szerencséje" ehhez a gépezethez.) A gigantikus lépegető a világ bármelyik pontján bevethető, és ami a legriasztóbb: immár nukleáris töltetekkel is felszerelhető. Nyilván ez utóbbi a terroristák szándéka is. Csupán két indítókódra van szükségük az esetleges nukleáris csapáshoz: a két túsz – akik ezeknek birtokában vannak – ezért fontos a számukra. Sajnos úgy tűnik, meg is fogják szerezni, amit akarnak, mert a terroristák egyike, Psycho Mantis képes belelátni az emberek gondolataiba – képtelenség elrejteni előle bármit is. Ám létezik egy kulcs, amely vész esetén leblokkolhatja a rakéták kilövését, s ez elméletileg az ArmsTech elnökénél van. Ezt kell megszereznünk. A DARPA főnök, miután ezeket elmondta, átnyújtja nekünk a kulcskártyáját, majd váratlanul szívroham végez vele.



A szomszéd cella lakója a hangokból ítélve joggal képzeli, hogy mi öltük meg a szerencsétlent, s úgy tűnik, ezt nem hagyja annyiban. Fura hangokra figyelhetünk fel, majd egyszer csak nyílik a cellaajtó. Ahogy kilépünk, fegyver szegeződik hősünkre. A jelekből kikövetkeztethetjük, hogy a szomszédos fogoly az, csak épp az őr ruhájában. A nő azonban nem valószínű, hogy ugyanaz a személy, mint aki korábban végzett két őrrel: Snake első pillantásra megérzi, hogy zöldfülűvel van dolga. Nem is téved. Amikor katonák rontanak be a börtönszekcióba, még neki kell unszolnia a lányt, hogy használja is a fegyverét...

Az őrök hullámokban támadnak. A győzelemhez mindössze annyit kell tennünk, hogy gyűjtsük be a lőszert, amely a hullájuk nyomán marad, illetve meneküljünk az ajtó felé, amikor gránátokat dobnak be. A csatát követően a lány elmenekül előlünk, közben pedig Snake Mantis pszichikai erejének fura kivetítődését látja.

BAKER ELNÖK

A DARPA főnök kulcskártyájával immár lenézhetünk a B2 szintre, ahol a megnyíló raktárajtók egyike mögött némi C4-et vehetünk magunkhoz. A szint folyosóján, négy helyen frissen rakott falakra figyelhetünk fel (Snake saját

szemszögét használva). Ezek közül minket a bal alsó sarokban található érdekel: tapasszuk oda a robbanóanyagot, s odébb futva működtessük a detonátort. Egy folyosóra lyukadtunk ki, ahol újabb foltot fedezhetünk fel a falon, tehát megint robbantsunk. Megint folyosó, ismét újabb betapasztott lyukak. Akár mind a kettőt berobbanthatjuk, de elsősorban a szemközti fal érdekes. (A másikat csak később érdemes berobbantani, minthogy magasabb biztonsági szintű ajtókat találunk mögötte. Mellesleg fényképezőgép van ott, amely csak bónusz-cucc. Klasszul fotózgathatunk vele, s ami különlegesség: némelyik képen még mást is le lehet kapni, mint amit valójában akarunk.)

Végre megtaláljuk az ArmsTech elnökét, ám nincs egyedül! Az első utunkba kerülő FOXHOUND tag, Revolver Ocelot bemutatkozását nézhetjük végig, aki a kínzások és a hatlövetű nagymestere. Rögtön ízelítőt is ad mindkét mesterségéből: az ArmsTech elnökét acélhuzalok szövik körül, melyek végei egy bombához futnak be a túsz feje mellett. Próbálkoznunk sem szabad a szerencsétlen közelébe férkőzni. Viszont annál inkább kell a saját bőrünket mentenünk, merthogy Ocelot párbajra hív minket.

Ocelot azért veszélyes, mert még mandinerből is képes eltalálni a célt. Nekünk kell gyorsabbnak lennünk nála, s úgy fogócskáznunk az állványzat körül, hogy mi legyünk előnyben. Apró tipp: a huzalok közé nem szabad mennünk, viszont a pisztolygolyó könnyedén átjuthat közöttük. Csak arra kell vigyázni, nehogy a túszt találjuk el.

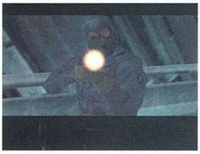
A küzdelem vége meglepő fordulatot vesz: Ocelot fegyvert tartó keze hirtelen elválik a testétől. Egy láthatatlan ninja amputálja csuklóból, aki miután előbújik az álcája mögül, még rémisztőbben fest, mint láthatatlanul. Az ArmsTech főnöke valamiféle „exoskeleton" néven illeti a figurát, aki mellesleg úgy beszél, mintha ismerné hősünket. A hatásos belépőt követően a ninja ahogy jött, úgy el is tűnik.

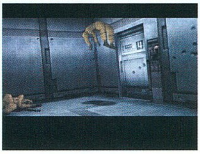
Az ArmsTech elnöke – értesülve a DARPA főnök haláláról – újabb instrukciókkal látja el hősünket. Minthogy ő is „elárulta" már a kódját, valahogy meg kell akadályozni a Metal Gear használatát. Két lehetséges mód van a terroristák megállítására: a blokkoló kulcs, amelyet azonban Baker elnök időközben átadott Merylnek (vagyis a hölgynek a cellából, akiről kiderül, hogy nem más, mint a főnökünk unokahúga), illetve megkereshetjük Dr. Hal Emmerichet, a fegyver kifejlesztését irányító főmérnököt. Ezek után adatlemezt kapunk a Metal Gear projektről, valamint egy magasabb szintű kulcskártyát, majd – csakúgy, mint a DARPA főnök – Baker elnök is rosszul lesz. Felettébb gyanús…

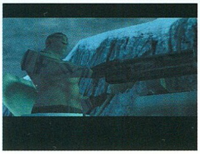
AZ AKNAMEZŐ

Visszatérhetünk a hangárba. Útközben szétnézhetünk a raktárakban, melyeket az új kulcskártyánkkal nyitni tudunk, habár immáron őrzik őket. A cellában, ahol két sáv van a földön, nem árt rágyújtani, mielőtt a ládákért mennénk (vagy felvenni az infravörös szemüveget). Ideje kapcsolatba lépnünk Meryllel. Baker elnök a halála előtt elmondta, hogy a lány zsákmányolt magának egy codecet. A hívószámát ugyan az öreg nem jegyezte meg, de szerencsére rajta a van a CD-tok hátulján. Hívjuk tehát. (Akik esetleg elvesztették volna a tokot, azok most 200 lehetőséget próbálgathatnak végig. Talán jobb, ha alulról fölfelé kezdik…) Meryl – aki már jól ismeri a bázist – elmondja, merre találhatjuk Dr. Emmerichet, valamint megígéri, hogy majd kinyitja nekünk a hangárajtót. Amíg ezt megteszi, szétnézhetünk a hangár 2-es szintű ajtajai mögött. Lent az alvó őr megfojtása után hangtompítóhoz juthatunk, amellyel aztán szép csöndben le is szedegethetjük a többi katonát. A felső szint raktárából álcázásra alkalmas kartondobozt zsákmányolhatunk, s ami még fontosabb: az irodából a fémdetektort hozhatjuk el. (Kartondobozt többet is találni a játék során, s az álcázáson kívül utazáshoz is használhatjuk őket, ugyanis a dobozokon azok rendeltetési helye meg van jelölve, s ha találunk teherautót, amelynek a platójára „bedobozoljuk" magunkat, a gyanútlan őrök a célállomáshoz szállítanak minket.)

Miután a hangárajtó felnyílt, óvatosan kell haladnunk, ugyanis







az út a belső udvarba a gázkamrán át vezet. Ismét adhatunk egy kis kátrányt a tüdőnknek, avagy felvehetjük az infravörös szemüveget, hiszen a folyosót lézersugarak pásztázzák.

A szabadban elő a fémdetektorral, habár univerzális szerszámként az infravörös szemüveg is megteszi – a lényeg az, hogy kikerüljük az aknákat. Hanem az aknamezőn kívül még akad másik gond is: a belső épületet tank őrzi, melynek kapitánya Vulcan Raven, az indián sámán. Már csak a megközelítése is gondot jelent. A tank lövegének tüzét úgy tudjuk elkerülni, ha az apró dombok fedezékében futunk srégen balra, felfelé. Ezután az oszlop fedezékében vegyük elő a gránátjainkat, majd a tankot megközelítve (amely ekkor már „csak" géppuskával lő ránk) próbáljuk meg kifüstölni a harckocsi tetejéről lövöldöző katonát. Ha nagyon jók vagyunk, még az is sikerülhet, hogy „küldeményünk" a tank belsejében landol. Néhány gránát után a géppuskás elhullik, majd még néhány után a helyébe lépő másik is, aztán Raven végül feladja – egyelőre – a küzdelmet.

OTACON

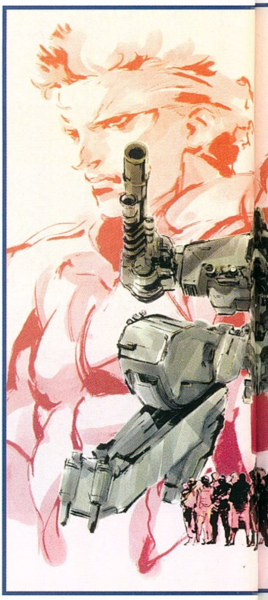
Menjünk be a következő épületbe, majd kússzunk át a csaknem teljesen lezárt kocsilejáró ajtaja alatt. Ezzel elérkeztünk oda, ahol a leszerelt nukleáris robbanófejeket tárolják. Még véletlenül sem szabad lőfegyvert használnunk. El kell jutnunk a lifthez. Két irányból is megközelíthetjük, a lényeg csak az, hogy észrevétlenek maradjunk.

A B1 szint átvizsgálását talán kezdjük a WC-vel. Na, nem mintha Snake-nek sürgős lenne, hanem mert csendben „elaltathatjuk" a kisdolgát végző őrt, aki így a nagyteremben már nem fog minket zavarni. (Bár az is megoldás, ha a gyanútlan katona hátára egy kis C4-et erősítünk, s később, amikor visszamegy a posztjára, a társával együtt felrobbantjuk.) A számítógépteremből ajtók nyílnak oldalra. Az egyik helyre még jó is a kulcskártyánk, és összeszedhetjük a Nikita rakétavetőt. A fegyvert, amelynek a rakétáját menet közben lehet irányítani, a B2 szinten tudjuk hasznosítani. Át kellene haladnunk egy folyosón, amelyet nemcsak, hogy mérges gázzal árasztottak el, de elektromos áramot is vezettek a padlózatába. A rakétát végig kell irányítanunk a folyosón, elfordulni vele balra, majd felfelé, és az ajtók között szlalomozva végül az elektromos szekrényt kell levegőbe repítenünk. Snake csak bizonyos ideig tudja visszatartani a lélegzetét, úgyhogy ha többször kell próbálkoznunk, menjünk vissza a folyosóra friss levegőt szívni.

A rázós padló kiiktatása után Dr. Emmerichhez a lent, jobbra nyíló folyosó vezet. Az utunkat hullák szegélyezik: a titokzatos ninja épp előttünk halad. A laborban Dr. Emmerich szerencsére még életben van – igaz, ha nem lépünk közbe, már nem sokáig.

A cyborg ninja több trükköt alkalmaz. Megpróbál agyontiporni minket, aztán bújócskát játszik, végül egyszerűen jön utánunk rendíthetetlenül. Ellene fegyverekkel nem megyünk semmire, puszta kézzel kell boldogulnunk. Általános taktikaként annyit lehet javasolni, hogy meneküljünk, várjuk meg, amíg ő támad, s ezután csináljunk hátraarcot, és úgy üssünk/rúgjunk. Persze, amikor elbújik, minél hamarabb keressük meg. Ha nagyon sokat bénáskodunk, használhatunk zavaró gránátot – merthogy mechanikus testű cyborgról van szó. A küzdelem legvégén, amikor a ninja szemét módon energiahullámokat generál, nem érdemes a közelébe mennünk – ekkor már használhatunk lőfegyvert is.

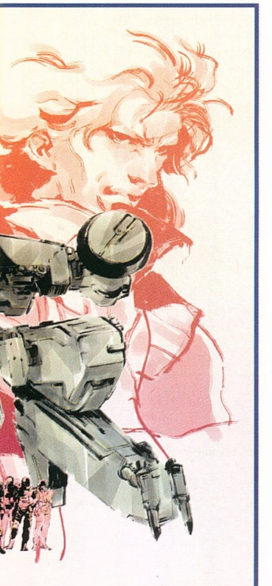
Miután legyőztük, a ninja felfedi kilétét: nem más ő, mint Gray Fox, akivel Snake már egyszer végzett Zanzibárban, de az ArmsTech kutatói feltámasztották. A ninja távozása után Snake előhívja Dr. Emmerichet, aki időköz-



ben a szekrényben húzta meg magát, és kifaggatja a rakétaindítás rendszeréről. Miután a tudós ráébred, hogy a főnökei becsapták, s a Metal Gear nem is védelmi célokra lett kifejlesztve, készségesen segít hősünknek. Mivel „másodállásban" nagy hacker, még hasznát tudjuk majd venni – a továbbiakban „művésznevén", Otaconnak szólíttatja magát. El is vezet minket a Metal Gearhez, csakhogy előbb szükségünk van a kulcsokra, melyek Merylnél vannak.

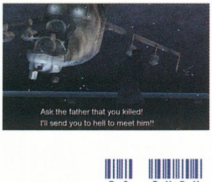
PSYCHO MANTIS

Hát akkor hívjuk Merylt! Sajnos úgy tűnik, az őrök felfedezik a lányt, s ezért bujkálnia kell. Ott kell keresnünk, ahol a legkevesebb katona fordul meg: várakozzunk a B1 szinten a női mosdó közelében. Az álruhás Meryl hamarosan meg is érkezik, s bent átöltözik. (Ha nagyon gyorsan, közvetlenül utána megyünk be, még nem lesz ideje felvenni a nadrágját. Mellesleg az is vicces, amikor pofátlanul bámuljuk egy kicsit...) Mint kiderül, Merylnél csupán egy kulcs van, úgyhogy valószínűleg az egész Metal Geart kénytelenek leszünk elpusztítani. Meryllel karöltve folytatjuk a küldetést, igaz, nem sokáig. A szinten immár bemehetünk az irodába, ahol a lány kezd furcsán viselkedni. Hirtelen ellenünk fordul, ugyanis az előbukkanó Psycho Mantis teljesen az irányítása alá vonja. Merylt természetesen nem szabad lelőnünk: inkább csak néhány pofonnal küldjük el pihenni, vagy használjunk kábító gránátokat.



Psycho Mantis persze nem adja fel. Mint Darth Vader, a szoba berendezéseit manipulálja, melyek elkezdenek levitálni, majd hirtelen hősünk felé száguldani. Mantisnak az lenne a nagy trükkje, hogy olvas a gondolatainkban, s így alaposan belepiszkál az irányításba – már ha joy-jal játszanánk. Azonban ha billentyűzetet használunk, képtelen „belelátni a fejünkbe".

A szoba több pontján tűnik fel, ám többnyire a szoba felső részében, a szobrok környékén, ezért talán a legkönnyebben úgy győzhetjük le, ha felül helyezkedünk el, s amikor megjelenik, azonnal támadunk – még mielőtt elkezdene trükközni. Ha meg néha alul jelenik meg, hát csak kikerüljük a felénk hajigált tárgyakat. Használhatjuk az infravörös szemüveget is: úgy még könnyebb nyomon követni.



MERYL „BALESETE"

Psycho Mantis a haláltusája során könnyíteni akar a lelkén, és segít nekünk: megnyitja a továbbvezető utat. A titkos járaton keresztül barlangrendszerhez lyukadunk ki, melyet farkassal keresztezett kutyák őriznek. Meryl előre megy, ezért aztán egyedül kell megtalálnunk a kivezető ösvényt. Ez nem bonyolult, csak néhol hasadékokon kell átkúszni, és kerülni kell az ebeket – mondjuk, le is lőhetjük őket.

A következő helyszínen aknamezőbe ütközünk, de Meryl meglepő módon tudja, hogy az aknák hol helyezkednek el. (Látta őket, amikor Psycho Mantis a fejében „kotorászott".) Előttünk haladva tehát kitapossa nekünk az utat. Ez nagyon kedves tőle, de igazából nincs szükség rá: vegyük fel az infravörös szemüveget, ereszkedjünk le kúszásba, mire rögtön akár fel is szedhetjük az aknákat. Hanem nem sokáig örülhetünk a sikernek.

Hirtelen lézerkereső villan fel, s lövés dördül. Meryl fájdalomtól üvöltve esik össze, majd újabb nem halálos lövéseket kap: az orvlövész szemlátomást csak csalinak használja, valójában minket akar a célkeresztjében látni. Hogy felvehessük a harcot, azonnal szereznünk kell távcsöves puskát. Otacon szerint van egy a tankhangár alatti pincében, s minthogy jobb ötletünk nincs, kénytelenek vagyunk olyan messzire visszamenni. Az ötös szintű raktárajtó mögött valóban meg is találjuk a PSG1-est, de sajnos mire visszaérünk, Meryl már eltűnik. Viszont az orvlövész még mindig ott van.

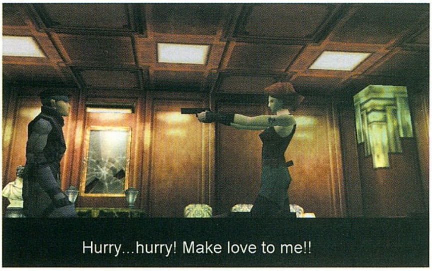
Vonuljunk fedezékbe a bal oldali kiszögellés mögé, s ott foglaljunk el lőállást. Egyszerűen várjuk meg, míg az orvlövész előlép a fal takarásából, és akkor tüzeljünk. Snake keze eléggé remeg, de a játékban található nyugtatókat, melyek teljesen kiszűrik a szívverésből adódó elmozdulásokat. (A tárgyakat használni, esetleg eldobni az inventory behívása közben lehet.) Miután végeztünk az orvlövésszel, mennénk tovább, ám hirtelen katonák lepik meg hősünket, aki így kénytelen megadni magát. Másik orvlövész lép oda Snake-hez: megismerkedhetünk a veszélyesen szép Sniper Wolffal...

OCELOT SZENTÉLYÉBEN

Ocelotnak rendkívül nagy örömet okoz, hogy ismét összehozott minket vele a sors. Elektrosokkos kezelését úgy tudjuk túlélni, ha roppant gyorsan nyomkodjuk az akciógombot. Egy idő után Ocelot megunja, mondván, hogy későbbre is kell hagyni élvezeteket, s elvitet minket a börtönszekcióba. Ismét találkozunk a balfácán őrrel, aki a legutóbbi incidens során kissé megfázott. A cellában társaságunk is van: a DARPA főnök, akit szemlátomást a férgek már ízlelgetnek. Ez az állapot nagyon különös, lévén, hogy csak pár órája halott...

Az őrzőnk sajnos eleinte még éber, úgyhogy másodjára is elvisznek minket a kínpadra. Mikor azonban visszatérünk, az őrre hirtelen rájön a hasmenés. Mialatt elvan, Otacon érkezik, s átnyújt egy üveg ketchupöt és egy zsebkendőt. Ez utóbbi Sniper Wolfé volt (a farkasokat tudjuk megszelídíteni vele), akit Otacon szemlátomást megkedvelt – Snake a Stockholm szindróma jeleit látja barátján. Otacon sajnos többet nem tud segíteni, ámbár innentől már nélküle is könnyen boldogulunk.

Harmadik megkínzatásunk után ugyanis még mindig akad az

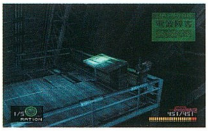


őrnek sürgős dolga, s ekkor könnyen átverhetjük a szerencsétlent. Az egyik módszer az, ha mélyen, egészen a falig, bekúszunk az ágy alá, s úgy várjuk meg, hogy az idióta visszatérjen, aki így szökést gyanítva már nyitja is a cellát, nekünk pedig csak elő kell ugranunk, és szétvernünk. A másik taktika még biztosabb. Az ágy alól igen fürgén kell előmásznunk, úgyhogy egyszerűbb, ha hullának tettetjük magunkat. Csak le kell hasalni, szétfolyatni a ketchupöt, majd nem mozdulni...

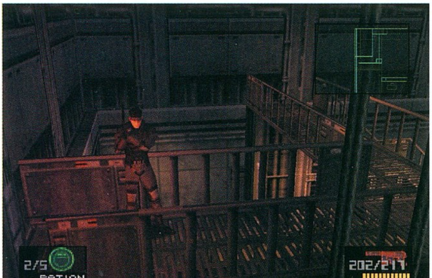
Az őr leütése után ne felejtsük el felvenni a cuccainkat a kínpad mellől, mert csak azután távozhatunk. Ocelot egyébként nyilván számított a szökésünkre, mert ha körülnézünk a tárgyak között, ismeretlen eredetűt fogunk találni: egy időzített bombát, amely már ketyeg is visszafelé. Gyorsan hajítsuk el, s folytassuk a küldetést ott, ahol abbahagytuk – vagyis a kommunikációs torony bejáratánál.

A KOMMUNIKÁCIÓS TORONY

A torony aljában jó néhány őr mellett némi kötelet is találhatunk – sosem lehet tudni, mikor venni hasznát ilyesminek. Maga a torony az egyik legkeményebb helyszín. Iszonyú magasra kell fellépcsőznünk, de úgy, hogy közben folyamatosan a nyomunkban van egy kisebb seregnyi katona, és a lépcsőfokokon is az utunkat állják. Talán azt a stratégiát lehet javasolni, hogy itt ne használjunk fegyvert – vagy legalábbis csak akkor, amikor már fenn vagyunk. Túl sokan követnek minket ahhoz, hogy mindenkivel végezzünk, úgyhogy a legegyszerűbb az, ha menekülünk, majd amikor szembe találjuk magunkat egy katonával, azt az üldözőink közé hajítjuk. Még egyébként alig indulunk el fölfelé, máris egy ajtóhoz érünk, de ezt egyelőre hagyjuk: teljesen be van fagyva, úgyhogy belülről megmozdítani sem lehet.



A torony szomszédságában van egy másik: tulajdonképpen oda kellene eljutnunk. (Merthogy onnan vezet út a Metal Geart rejtő hangárhoz.) Az első torony tetejére tehát azért kell felmászni, hogy onnan egy kis híd révén átkelhessünk a másikhoz. Hanem Liquid Snake, a terroristák főnöke áthúzza a számításunkat. Amikor végre ott vagyunk, megjelenik a Hindjével, és romba dönti az egész tetőt – köztük a hidat és a lejáratot is. Kénytelenek vagyunk kötélen leereszkedni az épület oldalán – közben óvakodnunk kell a kicsapódó gőzöktől, és a helikopter géppuskájától. A befagyott ajtóhoz érkezünk, melytől szintén híd vezet a másik toronyhoz.



Csakhogy a túloldalról katonák sortüze fogad minket. A távcsöves puskával vadásszuk le őket. Ha netán muníció vagy egyebek után szeretnénk nézni a már bejárt szakaszokon, egy kis C4-gyel lerobbanthatjuk a jeget az ajtóról. Amúgy azonban a hídon menjünk tovább.

SNIPER WOLF

A másik toronyban rögtön találhatunk egy Stinger rakétavetőt, majd egy nem működő lifthez lyukadunk ki. Csak lefelé tudunk haladni, bár arra is csak egy ideig, mert a lépcső leszakadt. Kénytelenek vagyunk visszafordulni, mire a liftnél Otaconnal futunk össze. Snake megkéri, hogy csináljon valamit a lifttel, mi pedig nekikészülődhetünk a Hinddel való összecsapásnak. Erre a torony tetején kerül sor – a lépcsőzés közben kerüljük a gépágyúkat.

A Hinddel az új rakétavetőnk segítségével tudunk végezni. Csupán annyi a dolog nyitja, hogy fedezékbe kell bújni a két kiszolgáló épület között, és nem szabad szem elől téveszteni a célpontot. A Stinger még a falakon keresztül is érzékeli a helikoptert, úgyhogy akkor is rajta tudjuk tartani a célkeresztet, amikor Liquid leereszkedik egy-két emeletnyit.

Miután a Hindnek hurok, elindulhatunk visszafelé. A lift úgy tűnik, immár működik, habár meglehetősen furcsán: amikor beszállunk, túlterheltséget mutat. Hamarosan megértjük az okát: Otacon hív minket kétségbeesetten, hogy négy álcázó berendezés eltűnt... Persze a láthatatlan harcosok abban a pillanatban már támadnak is. Hogy lássuk őket, vegyük fel az infravörös szemüveget. A lifttel végül havas, sík területre érkezünk: ideális az orvlövészek számára. Természetesen itt vár ránk

Sniper Wolf, akivel ismét össze kell mérnünk az erőnket. Itt legfeljebb a jobb szélen találunk egy kis földsávot fedezéknek, ráadásul Sniper Wolf mintha immár óvatosabb lenne – szóval türelmesebbnek, ügyesebbnek kell lennünk.

VULCAN RAVEN

A hatos szintű ajtó mögött kell folytatnunk a küldetést – immáron a második CD-n. Az acélműben szabaduljunk meg az első utunkba kerülő őrtől, majd lapuljunk a baloldali fal mellé, és kezdjünk el araszolni a kis szegélyen az izzó vas fölött – kénytelenek vagyunk így ügyeskedni, mert a személyzeti lift a lejjebb lévő szinten áll. A szegélyen vigyáznunk kell, nehogy a daru karja lelökjön minket. Amikor ütközésig eltolódott előre, le kell guggolnunk, s meg kell várnunk, amíg átmegy a fejünk fölött. Egyelőre az északi ajtón kell távoznunk – a gőzölgő csöveknél majd később lesz dolgunk.

Várjuk meg a nagy teherliftet, majd a panelt használva ereszkedjünk le vele. Közben őrök „szórakoztatnak" bennünket, úgyhogy elő a géppisztollyal. A következő szinten újabb lift vár ránk – no meg egy automata ágyú. A lifttel Vulcan Raven birodalmába jutunk: hatalmas hűtőkamrába, konténerek labirintusába. (Közben nyugtalanító híreket hallunk Dr. Naomiról, az orvosunkról.)

Vulcan Raven kétségtelenül a leggyengébb FOXHOUND-tag. Úgy lehet leküzdeni, hogy közben egy karcolás se esik rajtunk. Több módszert is bevethetünk: aknákat pakolhatunk le a számára, Stinger rakétákat lőhetünk ki rá, avagy használhatunk Nikita rakétát is – csak az a fontos, hogy a labirintusban úgy kanyarogjunk vele, hogy Raven csak az utolsó pillanatban vegye észre, s ne legyen ideje szétlőni.

A KULCSKÁRTYA

A következő folyosón használjunk zavaró gránátot az automata ágyúk megbolondításához, s hamarosan végre eljutunk a

Metal Gear hangárjába. A létrák segítségével másszunk fel a gép legtetejére, onnan pedig a hangár vezérlőfülkéjéhez. Közben Otacon tájékoztat minket, hogy épp Baker elnök aktái között kutat, s rábukkant egy s másra. A Metal Gear segítségével (illetve azzal, hogy rakéták helyett a Metal Gear ágyújával juttatják el a nukleáris tölteteket célpontokhoz) az ArmsTech „lopakodó" nukleáris fegyvert fejlesztett ki.

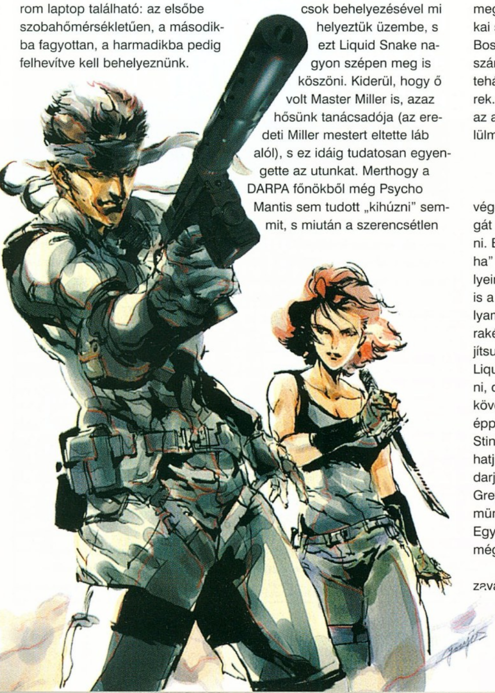
A vezérlőfülkénél Ocelot és Liquid beszélgetésének lehetünk tanúi, amiből további részleteket tudunk meg: a terroristák titkos kínai bázist kívánnak megsemmisíteni a fegyverrel, hogy így a Metal Gear továbbra is titokban maradjon, ugyanakkor ismertté váljon a nagyhatalmak vezetői számára, akik így nyilván behódolnak majd Liquid és társai akarata előtt.

Úgy tűnik, már be is táplálták a szükséges indítókódokat, s minden készen áll a Metal Gear tesztelésére – merthogy eddig még csak számítógépen modellezték a fegyver hatékonyságát. Sürgősen cselekednünk kell! Szerencsére időközben Otacon tovább jut a nyomozásában, s rábukkan, miként lehet a folyamatot leállítani. Bár csak egyetlen kulcs van nálunk, azzal valójában összes a birtokunkban van. Ugyanis ez különleges anyagból készült, amely a hőmérsékletváltozások hatására alakot vált. A vezérlőfülkében három laptop található: az elsőbe szobahőmérsékletűen, a másodikba fagyottan, a harmadikba pedig felhevítve kell behelyeznünk.

Nagyszerű! Akkor hozzá is foghatunk... azaz fognánk, ha Ocelot ki nem lőné a kezünkből a kulcsot. Kénytelenek vagyunk lemászni érte (és végeznünk a riasztott őrséggel). A kulcsot a vizes csatornában találjuk, ha minden igaz, valahol a bejárati híd alatt. Vigyázat: a jéghideg víz káros az egészségünkre, azonkívül megint csak felszedhetünk egy olyan bombát, amilyennel anno Ocelot már egyszer megpróbált meglepni minket.

Miután a kulcskártya megvan, hosszadalmas procedúra veszi kezdetét. Mindenek előtt használjuk az első laptopon. Utána irány a hűtőház, s ott lófráljunk addig, amíg a kulcs meg nem fagy, majd rohanjunk vissza a második laptophoz. Miután a második kódot is betápláltuk, a vasöntödét kell meglátogatnunk, be kell térnünk a csövekkel teli folyosóra, ahol folyamatosan mindenféle gőzök csapódnak ki. Ha a kártya már piros, iszonyatosan kell sietni visszafelé, hiszen közben még a hűtőházon is át kell vágni.

A harmadik kód bevitele után örülhetünk: sikerült aktiválni a fegyvert. Igen, nem tévedés: a kulcsok behelyezésével mi helyeztük üzembe, s ezt Liquid Snake nagyon szépen meg is köszöni. Kiderül, hogy ő volt Master Miller is, azaz hősünk tanácsadója (az eredeti Miller mestert eltette láb alól), s ez idáig tudatosan egyengette az utunkat. Merthogy a DARPA főnökből még Psycho Mantis sem tudott „kihúzni" semmit, s miután a szerencsétlen



nem élte túl Ocelot egyik beavatkozását, végképp elveszett a remény, hogy megszerezzék a kódokat. Akivel a börtönben találkoztunk, az már Decoy Octopus volt, az álcázás nagymestere – szintén FOXHOUND tag. Decoy Octopus és Baker elnök halála persze nem volt részükről betervezve: nem tudhatták, hogy a Fehér Ház azért küldte hősünket, hogy egy titokzatos vírust, a FoxDie-t terjessze szét a terroristák között. Mint ahogy Snake sem tudott erről. Washington számításaiba azonban hiba csúszott: Naomi doktornő személyes bosszútól vezérelve módosította a vírust – nyilván ezért maradt hatástalan egyesekre. Liquid mellesleg közli Snake-kel valódi motivációit: morcos amiatt, hogy annak idején a következő generációs alakulatok megalkotása során ő csak genetikai szemét volt, s közös apjuk, Big Boss számára Snake volt az első számú kedvenc. Hősünk és Liquid tehát tulajdonképpen ikertestvérek. Liquid most bosszút akar állni az apján, mégpedig úgy, hogy felülmúlja őt.

A METAL GEAR

Sebaj: a játszma még nem ért véget. Kénytelenek vagyunk magát a Metal Geart megsemmisíteni. Bár látszólag a „köhög a bolha" esete forog fenn, azért az esélyeink nem olyan rosszak. Először is a legfontosabb teendő, hogy folyamatosan zavarjuk a Metal Gear rakétáinak célkeresőjét, tehát hajítsunk el egy-egy chaff gránátot. Liquid ugyan be tud minket célozni, de a rakéták már nem fognak követni minket. Amikor nem kell épp menekülnünk, elővehetjük a Stinger rakétavetőnket, és befoghatjuk a Metal Gear célkereső radarját. A csata felénél megjelenik Grey Fox, és hősiesen a védelmünkre kel, de kevés sikerrel. Egykori barátja halálától Snake még jobban begorombul.

A csata következő fázisában a zavaró gránát már nem ér semmit,

tudniillik a fülke kinyílt, s Liquid nem téveszti szem elől hősünket. Ezúttal a bénító gránátot kell használni, majd gyorsan elfutni oldalra, vagy akár a lépegető alá, és becélozni a vezetőfülkét.

Bizony meglátszik, hogy Liquidet ugyanabból a fából faragták, mint Snake-et, mert mindez még mindig nem végez vele. A Metal Gear romjain kézitusa következik. A lényeg, hogy nem szabad hagyni, hogy megüssön minket, mert a csapásai iszonyú erősek. Miközben ide-oda rohangál, nekünk kell mindig előbb támadnunk. Egy idő után megpróbál felöklelni minket: ez a legszemetebb húzása. Tipp: a kis kiugróra álljunk rá, és ha látjuk közeledni, inkább essünk le – hősünk úgyis megkapaszkodik.

A bunyó után mehetünk a sérült Merylért, s együtt menekülhetünk el a bázisról. A garázsban sajnos a dzsip nem indul, úgyhogy amíg Meryl vacakol vele, nekünk kell tartanunk a frontot – mert hát a katonák természetesen még marasztalnának bennünket. A kocsiba beugorva még mindig nem nyugodhatunk meg: a sorompóknál újabb katonák próbálnak az utunkba állni, akiket így kénytelenek vagyunk a géppuskával mind „leszedni". S ha még ez nem lenne elég, hirtelen másik dzsip tűnik fel a nyomunkban, s szinte hihetetlen, de Liquid ül a volánjánál – természetesen őt is „meg kell soroznunk". Ez az üldözés talán a legklasszabb rész, de hát nem véletlenül, hiszen sajnos ez már a végjáték.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

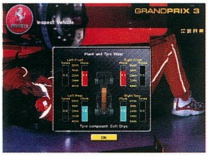
GRAND PRIX 3 BEÁLLÍTÁSOK

Többen kértétek, hogy a Grand Prix 3 setup részéhez készítsünk leírást, mégpedig, hogy melyik érték mit jelent, hogyan van befolyással az autó menettulajdonságára. Való igaz, jó beállítás nélkül tulajdonképpen értelmetlen játszani, hiszen hiába autózol a határon minden tudásodat beleadva, még Marc Gene is anynyival gyorsabb, hogy csak úgy porzik... Így pedig kínszenvedés a versenyzés, s ha megfeszülsz, akkor se tudod utolérni a mezőny végét sem (persze Ace vagy legfeljebb Pro fokozaton, hiszen az ellenfelek ilyenkor teljesítenek a valóságnak megfelelően). Ha viszont jó setupod van, akár Michael Schumacherrel vagy Mika Hakkinennel is bátran felveheted a versenyt. Ebből (is) látszik, hogy a GP3 milyen remek szimulátor.

A jó időeredmény elérését négy összetevő határozza meg (és ez a fontossági sorrend is): 1. Minden pályára egyedi beállítás, 2. Irányítás módja, 3. Megfelelő vezetési technika, 4. Helyes taktika megválasztása.

EGYEDI BEÁLLÍTÁS

A játékban található beállításokat nem érdemes használni, mert igencsak gyatrára sikerültek. Saját setup kikísérletezésével minden további nélkül kb. 2-3 másodperccel gyorsabb köröket lehet futni, ez pedig az autósportban, de különösen a Forma-1-ben az örökkévalósággal egyenlő. Szóval megéri a munkát. És hogy mi mit jelent, mit, hova, meddig? Ebben próbálok segíteni az alábbiakban.



(Előre elnézést kérek a rutinos játékosoktól, mert néhány, számukra talán evidens dolgot is meg fogok említeni, de tekintettel kell lennem a teljesen kezdőkre is.)

Két fogalmat az elején tisztáznunk kell.

Alulkormányzottság. Nagyon egyszerűen meghatározva: hiába tekered a kormányt, az autó eleje nem akar fordulni, csak tolja kifelé az orrát. Szakszerűbben: az autó rögzített kormánykerék-állás esetén növekvő sugarú spirálison halad.

Túlkormányzottság: kormányzáskor a szükségesnél jobban tart a kanyar belső íve felé. Másképpen: rögzített kormánykerék-állás esetén az autó csökkenő sugarú spirálison halad.

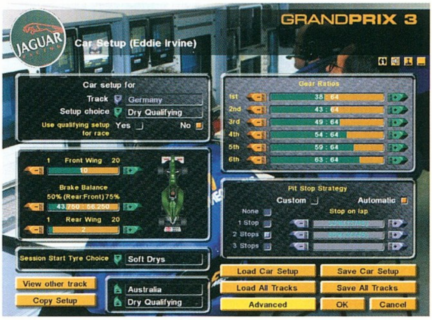
No, akkor nézzük őket sorjában.

CAR SETUP

(ha nagyon le akarom egyszerűsíteni, akkor azt mondom, hogy ebben a menüben elsősorban az egyenesben való haladást lehet szabályozni).

• Wings (Szárnyak): elsődlegesen ezek határozzák meg az autó tapadását, tehát a gyorsulásod, a végsebességed és a kanyarsebességed függ tőlük. Ha ezek jól vannak megválasztva, félig már nyert ügyed van. Az első szárny (Front Wing) nincsen befolyással a gyorsulásra és a végsebességre, csupán a kanyarban való tapadásban játszik szerepet. A hátsó szárny (Rear Wing) már bonyolultabb, mert a gyorsulás, illetve a csúcssebesség nagyban függ tőle, de jelentős hatással bír a kanyarsebességre is. Azt a megfelelő arányt kell megtalálni, hogy gyors legyél az egyenesben, de egyúttal az autó hátulja ne törjön ki a kanyarokban. Szupergyors pályákon az első szárny általában 10 fok körül van, hátul 1-2. Lassú pályákon a maximum közelébe érdemes tenni őket. Ha a próbálkozások során az autó túlkormányzottá válik, akkor csökkentsd elöl, vagy növeld hátul. Alulkormányzottság esetén ellentétesen. Setup készítésekor ezt érdemes először beállítani. Minimum értéke: 1 fok, maximum értéke: 20 fok.

• Gear Ratios (Váltóáttétel): a gyorsulást és a végsebességet határozza meg. Ezt mindig az adott pályához kell belőni úgy, hogy a leghosszabb egyenesben 6. sebességi fokozatban a motor kipörögje magát. A többi fokozatot pedig arányosan kell elosztani. A váltóáttétel összefügg a hátsó szárny állásával, tehát előfordulhat, hogy 6. fokozatban az istennek sem akar gyorsulni. Ilyenkor lejjebb kell venned mindegyik áttételt, ugyanis a hátsó szárny any-



Edzés beállítások												
Pálya	Wings	Brake Balance	Gear Ratios	Packers	Damper fast bump	Fast rebound	Slow bump	Slow rebound	Springs	Ride Height	Anti roll bar	Differential
Melbourne	17 - 12	41.625 : 58.375	29,35,40,45,50,55	0 - 0	0 - 0	0 - 0	3 - 2	5 - 2	1000 - 700	30.5 - 52.0	500 - 0	High
Interlagos	17 - 11	43.250 : 56.750	22,30,38,43,49,55	21 - 39	1 - 2	3 - 4	5 - 7	15 - 17	1100 - 800	27.5 - 47.0	3000 - 150	High
Buenos Aires	20 - 17	43.500 : 56.500	23,29,35,42,48,53	28 - 40	2 - 1	4 - 3	4 - 9	11 - 17	1200 - 800	21.5 - 46.0	1500 - 150	High
Imola	18 - 13	31.000 : 69.000	33,38,43,47,51,55	20 - 15	3 - 1	4 - 6	8 - 11	11 - 24	1300 - 1000	26.0 - 41.0	2000 - 150	High
Barcelona	16 -12	38.125 : 61.875	33,38,43,48,52,56	21 - 46	3 - 2	5 - 4	7 - 8	14 - 20	1500 - 1100	26.0 - 41.5	2000 - 200	High
Monte-Carlo	20 - 18	42.875 : 57.125	20,26,32,39,45,51	23 - 40	3 - 2	6 - 4	4 - 7	13 - 17	1200 - 800	24.0 - 43.5	3000 - 150	High
Montreal	14 - 9	37.375 : 62.625	29,35,42,48,54,59	10 - 6	2 - 2	2 - 2	7 - 5	7 - 5	1400 - 800	26.0 - 48.5	2000 - 100	High
Magny Cours	17 - 13	41.750 : 58.250	28,35,40,46,51,55	0 - 0	0 - 0	0 - 0	10 - 8	10 - 8	1000 - 700	30.0 - 52.5	1500 - 50	High
Silverstone	16 -11	37.125 : 62.875	29,35,40,46,51,56	25 - 48	3 - 2	5 - 4	4 - 8	8 - 18	1500 - 1100	25.5 - 41.5	2000 - 150	High
A1-Ring	15 -11	44.125 : 55.875	27,34,39,44,49,54	5 - 0	4 - 4	4 - 4	21 - 15	21 - 15	1000 - 800	27.5 - 46.0	3000 - 100	High
Hockenheim	10 - 2	43.750 : 56.250	38,43,49,54,59,63	12 - 20	2 - 4	2 - 3	21 - 15	21 - 15	1600 - 1400	27.5 - 38.5	1500 - 150	High
Hungaroring	20 - 18	40.000 : 60.000	20,26,32,39,45,52	30 - 48	2 - 2	4 - 4	4 - 9	16 - 19	1400 - 1000	19.0 - 39.0	2000 - 150	High
Spa	13 -7	43.625 : 56.375	30,36,42,48,54,59	14 - 12	4 - 3	4 - 3	10 - 10	10 - 10	1100 - 700	31.5 - 57.5	4000 - 150	High
Monza	13 -2	40.000 : 60.000	40,44,48,53,59,65	40 - 0	8 - 0	8 - 0	24 - 0	24 - 0	1600 - 1000	15.0 - 48.5	4000 - 0	High
Nürburgring	15 -11	42.750 : 57.250	26,32,38,44,50,55	18 - 12	3 - 2	3 - 3	11 - 8	13 - 10	1100 - 800	27.5 - 46.0	3000 - 100	High
Suzuka	15 -14	46.750 : 53.250	31,36,42,47,51,55	0 - 0	2 - 1	4 - 2	6 - 2	10 - 6	1600 - 800	26.0 - 54.0	3000 - 100	High

Némi információ a táblázathoz: az értékek "elöl-hátul" értendők, valamint az autó szimmetrikus, tehát a jobb és bal oldala megegyezik.

A versenybeállítás abban különbözik, hogy a nagyobb fokozatokat eggyel visszább kell venni, lágyabb felfüggesztést kell alkalmazni, az autót meg kell emelni (hogy az alja ne érjen le idő előtt), és a borításokat erőteljesebben kell alkalmazni, mint edzésen.

Esős verseny esetén pedig még lágyabbra ajánlatos tenni a futóművet, kicsivel nagyobb szárnyállást kell beállítani, és a fékerőelosztást néhány százalékkal az autó hátulja felé kell tolni.

nyira lenyomja az autó hátulját, hogy a motornak nincs elég ereje felpörögni, ezért nem fog gyorsulni a legnagyobb fokozatban. Lassú pályán rövid áttételekkel érdemes operálni, a 6-at kb. 52-53:64-re kell tenni, a száguldozós pályákon pedig az ideális érték 64:64, 65:64. Helyes szárny és váltóáttétel alkalmazása esetén pl. Hockenheimben és Monzán az elérhető végsebesség 347-350 km/h. Minimum érték: 16:64, maximum: 80:64.

• Brake Balance (Fékerő elosztás): kizárólag fékezéskor van jelentősége, de akkor nagyon, hiszen ez határozza meg a fékút hosszát. Az elosztás meghatározása során tekintettel kell lenni a felfüggesztés lágyságára vagy keménységére, illetve a terelőszárnyak dőlésszögére, hogy az egyes kerekekre mekkora leszorító erő hat. Mert ha hátul kis szárnyállás van (2-3), a leszorító hatás kicsi, tehát a hátsó kerekek könnyebben megcsúsznak, még blokkolhatnak is, ezt pedig minden körülmények között kerülni kell. Ilyenkor az a megoldás, hogy az autó eleje felé állítod az elosztást. Ha beforduláskor fékezve az autó alulkormányzott, akkor a hátulja felé kell egy kicsit eltolni az arányt. És fordítva. Minimum: 50.000:50.000 %, maximum: 25.000:75.000 % (hátul:elöl).

ADVANCED CAR SETUP

azon belül is a Level 2 (ebben a menüben pedig a kanyarsebességet tudod befolyásolni).

• Packers (Borítások): kanyarodáskor van szerepe, használata nagyobb tapadást eredményez. Persze nem az a helyes, ha minden pályán a maximumon van, össze kell hangolni a rugókkal és a lengéscsillapítókkal. Az viszont egyértelmű, hogy ha elöl minden a maximumon van (Damper fast bump, Fast rebound, Slow bump és Slow rebound), akkor a borításokat is teljes mértékben alkalmazni kell, és ugyanez igaz fordítva is. Ha a felfüggesztés kemény (az értékek nullák, vagy ahhoz közeliek), akkor az a legcélravezetőbb, ha ez is nulla. A borítások meghatározásakor figyelni kell az autó magasságára is, mert minél több packerst alkalmazunk, annál lejjebb lehet tenni az autó alját (ez is fontos a setup készítésekor, de ezt majd a Ride Height pontban fejtem ki). Túlkormányzottság esetén növeld elöl, csökkentsd hátul. Minimum érték: 0, maximum: elöl 40, hátul 80 mm.

• Damper fast bump (Gyors lökést tompító lengéscsillapító): elnyeli a rugók energiáját, illetve a gyors rázóköveken és az egyenetlen úton való tapadást segíti elő. Néhány pályán aktívan használni kell a rázóköveket, ezekben az esetekben érdemes jobban használni. Ha a kerekek keményebek elöl vagy hátul, jobban kopnak (edzésen viszont ez elhanyagolható). Ha az autó alulkormányzott, akkor csökkentsd a hátsót, vagy növeld az elsőt. Túlkormányzottság esetén fordítva. Minimum: 0, maximum: 8 mm.

• Fast rebound (Gyors visszapattanást tompító lengéscsillapító): szétoszlatja a rugók energiáját, és az autó kipörgési hajlamosságát lehet vele szabályozni. Ha az elsőket növeled, akkor nagyobb túlkormányzás lesz tapasztalható a kanyarba való be- és kimenetkor. Ha a hátsókat növeled, az autó alulkormányzottá válik a kanyarba való be- és kimenetkor. Ha az elsőt keményíted, fokozott kopás fog jelentkezni az első kerekeken. A hátsó Fast rebound növelésével nagyobb tapadást idézhetsz elő kanyarból való kimenetelkor. Ha elöl és hátul egyaránt kemények (tehát ha csak kis mértékben alkalmazod), kanyarodáskor nagy hatással vannak az autó egyensúlyára, míg ha lágyak, az egyensúlyt inkább a rugók (springs) és a kipörgésgátlók (anti roll bar) határozzák meg. Minimum: 0, maximum: 8 mm.

• Slow bump (Lassú lökést tompító lengéscsillapító): ugyanaz, mint a Damper fast bump, csak ez a kis sebesség során bekövetkező ütéseket védi ki. Minimum: 0, maximum: 24 mm.

• Slow rebound (Lassú visszapattanást tompító lengéscsillapító): ugyanaz, mint a Fast rebound, de szintén a kis sebességű kipörgésekre vonatkozik. Minimum: 0, maximum: 24 mm.

• Springs (Rugók): a kanyarokban való tapadást és az autó függőleges mozgását biztosítják. Ha csökkented, a kerékkopás kisebb lesz, a kormányzás megbízhatóbb lesz, az autó magassága csökken, de a tapadás, legfőképpen a kanyarok elhagyásakor kisebb lesz. Ha lágyítod, ugyanez, csak fordítva, ilyenkor viszont az autó magasságának növelésére kényszerülsz. Minimum: elöl 800, hátul 600, maximum: elöl 1600, hátul 1400 lb/in.

• Ride Height (Magasság): régi törvényszerűség, hogy minél lejjebb van az autó alja, annál jobb a tapadása. Beállítás készítésekor mindig külön figyelek rá. Mikor kész vagy mindennel, akkor érdemes kipróbálni, hogy meddig lehet leengedni az autó alját úgy, hogy a fenéklemez nem kopik el (ilyenkor a műszerfal jobb oldalán az autó kiterített képe pirosan világít). Az autó magassága nincs befolyással a gyorsulásra és a végsebességre. Még akkor sem, mikor az alja leér egy pillanatra. Minimum: elöl 15, hátul 20, maximum: elöl 50, hátul 80 mm.

• Anti roll bar (Kipörgésgátlók): a kipörgés nem a kerekekre vonatkozik, hanem magára az autóra, és csak akkor hatnak, ha a kipörgési szög a nullától különböző. Itt lehet legjobban állítani az alul- illetve a túlkormányzottságot. Ha csökkented az elsőt, vagy növeled a hátsót, akkor alulkormányozott autót kapsz. Ha elöl-hátul lágyítod, tapadást nyersz a kanyarokban, de az irányítás érzékenysége csökken, és meg kell emelned az autó magasságát. Minimum: 0, maximum: elöl 12500, hátul 1250 lb/in.

• Differential (Differenciál): az autó kerekein a kanyarodás közben keletkező sebességkülönbséget egyenlíti ki. Ha kicsire állítod, az autó csúszkálni fog, de aki az F7 kikapcsolásával játszik (billentyűzet esetén is!), annak ez éppen megfelelő. Aki a biztonságra törekszik, és az F7-et használja, azoknak mindig a legmagasabb fokozat a nyerő. Állítási lehetőségek: Low, Medium és High.

Nagy vonalakban ennyi. A telemetria a beállítás finomhangolásában nyújthat sok segítséget. Amennyiben már olyan szintre eljutottál, hogy tizedre azonos köröket tudsz autózni, akkor érdemes szétnézned itt, és összehasonlítani a köreidet, hogy melyik kanyarban lehetne még faragni az időd-ből, vagy mondjuk melyik lengéscsillapítót lenne érdemes 1 mm-rel lejjebb állítani. Rengeteg grafikon áll a rendelkezésedre: sebesség, fordulatszám, kormányzás, gázadás intenzitása, fékút hossza, a kerekek forgásának sebessége (itt lehet nyomon követni a blokkolásokat) stb. Profiknak kötelező.

Néhány aranyszabály:

• az első terelőszárny mindig nagyobb, mint a hátsó

• a fékerő minden esetben az autó eleje felé van eltolva

• a váltóáttételnél nem lehet hirtelen nagy ugrásokat beállítani, mert az autó nem fog kellőképpen gyorsulni

• minél kevesebb packerst használsz, annál magasabbra kell tenned az autó alját

• a rugók értéke elöl mindig nagyobb, mint hátul

• az autó hátulja mindig magasabban van

• az Anti roll bar elöl mindig sokkal nagyobb

• kemény felfüggesztés esetén kerülni kell a szegélykövek használatát

A táblázatban megtaláljátok a szerintem legoptimálisabb beállításokat, ezekkel mindenhol a pályacsúcs alatt lehet autózni (még akkor is, ha az F7 be van kapcsolva – e nélkül ugyanis még gyorsabban lehet menni, de ezt majd a következő számban). A boxban 3 körre elegendő üzemanyagot kell felvenni, a felvezető körben lassan végigmenni, majd következhet az „ereszd el a hajam” – 2 gyors körön keresztül.

Jó versenyzést mindenkinek!

A CD-n található Autószimulátor rovatban – sok egyéb érdekesség mellett – hotlapokat is letölthettek.

Tasnádi Zoltán

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

Lassan egy éve, hogy beindult a Mentőöv rovat, s azóta elárasztották a szerkesztőséget az e-mail és levél hegyek. Rendkívül meglepődtem azon, hogy mennyi elakadt játékos vár segítségre. Igyekeztem úgy összeállítani a rovatot, hogy abba a legtöbb olvasót érintő kérdés kerüljön be. Amint azt észrevehettétek, kiemelt szerepet kaptak a PC Guruban megjelenő teljes játékok, de nem hanyagoltuk el az igazán nagy neveket sem. Értelemszerűen nem tudtunk válaszolni mindenkinek. Nagyon sok levelet, e-mailt és telefont eresztettünk el, de még így sem tudtunk minden kérdésre válaszolni. Különösen azokkal a kérdésekkel voltunk bajban, melyekben arra panaszkodtatok, hogy nem indul el a gépeteken valamilyen játék. Erre sajnos a jövőben is csak ritkán tudunk választ adni, hiszen a hiba oka gépenként változó. Ennek ellenére írjatok bátran, a szerkesztőség megtesz mindent annak érdekében, hogy megoldást találjon a gondjaitokra.

DIABLO 2

Hello!

Nincsenek ékezeteim, de nem tudom a kódokat, úgyhogy bocs **(most már vannak)**. De ez meléktéma, szóval: Diablo 2 fagyások! Nekem a következő volt: Diablo 2 Max-on föl a gépre, beindul, minden OK, de a játékképernyőn valahogy mindig lefagyott (Ctrl+Alt+Delete sem működött!). Először a CD meghajtót tartottam bűnösnek, mert már több mint 3 eves a kicsike, úgyhogy a volt 24-esből mára már csak 12-es maradt. Utána arra gondoltam, hogy a haveromnak nem fagyizik a progi, pedig kisebb a gépe! Mi a baj? A DirectX 7.0! Azonnal Win uninstall, ha problémád van a Diablo 2-vel, Windows vissza a gépre, előkotorni a PC Guru régebbi (99/08, ha jól emlékszem) CD-jet, DirectX 6.1-est telepíteni, s remélhetőleg rendesen beindul. A gépemen így is egy kicsit szaggatott! (Abit BE6-II, 64MB SDRam, Celeron I 366 550-en, Q FLc 4.3, Octek TNT Vanta 16MB, Noname CD - LiteON-nak mondja a WIN, de ez csak kamu...)

Tisztelettel:

Simon Balint
(alias Balladin)

Hi Mocsy!

Segíts!!! A Dio2-ben vannak a skillek. Én szépen elértem a 6., 12., és a 18. Szintet(már 22.-es vagyok). Nos az a feltétel ugyebár hogy elérjem a szinteket, de akkor miért nem tudom az összes, azon a szinten lévő skill-eket kiválasztani? (csak a passzív mágián belül 1-et {ja egyébként Amazon vagyok}). Ha tudsz segíts! (Gondolom tudsz mert már a múltkor is segítettél a Sasa és a Chris helyett) Nem muszáj beletenni az újságba, de lehet hogy többen is szenvednek ettől a problémától (vagy csak én vagyok ilyen hülye?).

U.I.:Most mit mondjak, hogy egyfolytában csak titeket olvaslak?(mondjuk ez igaz lenne)

Hű olvasótok Nedvig Olivér

A skilleket csak akkor tudod kiválasztani, ha a sorban előtte lévő skillehez adtál elegendő pontot. Úgy emlékszem, hogy ha továbbmehetsz, akkor kifehéredik az adott skill ikonja, ellenkező esetben szürke marad. Amúgy a „skill tree-n" kis nyilak jelölik az egymás után választható skilleket. Vegyünk egy példát. Hiába éred el az amazonnál azt a szintet, amelyen már választhatod a penetrate-et, ha nem adtál még egyetlen pontot sem a critical strike-ra.

Mocsy

TIBERIAN SUN

Helló Mocsy!

Bocs, hogy így ismeretlenül rabolom a drága idődet, de szükségem lenne egy kis segítségre!

Egy régi PC Guruban te írtál játékleírást a TS-hez, így téged zaklatlak. A TS játék GDI csapatával próbálkozom és a hatodik vagy hetedik pályán vagyok (sajnos nem tudom pontosan). Van egy orvosom (azt hiszem) és két katonám. A feladat, hogy eljussak egy kórházig (ha jól értem). Mikor a kórház közelében lévő NOD csapatokig jutok, keresztül verekedem magam rajtuk és ekkor kiírja: Mission Failed! Mit kellene tennem? Vagy az időm fogy el, vagy valamelyik emberemet nyírják ki!

Ha van két perced, tedd meg, hogy írsz valami okosságot!

Köszönöm!

Gazsó Attila

Az ötödik küldetésben Tratost, a mutánosok vezetőjét kell kiszabadítanod. A küldetés elején három katonát kapsz, Umagont, a mutáns stalkert (railgun rulez), és egy mutáns hijackert (ő képes elfoglalni az üres járműveket). Szerintem azért lesz hirtelen vége a küldetésnek, mert hagyod, hogy a NOD katonák megöljék Umagont. Tarts életben, s keresd meg a kórházat, ahol fogva tartják Tratost. Amint kiszabadítottad, megjelenik a mentőhelikopter, s máris teljesítetted a küldetés első részét. Ne felejtsd el, hogy a mutánsok gyógyulnak a tibérium mezőn.

SHADOWS OF THE EMPIRE

Szerbusz Mocsy

Szeretném segítséged kérni a Shadows of the Empire Star Wars-os játékban a második pályának a végénél vagyok ahol ugyanis oda jutok ahol egy kétlábú izé keményen kinyír. Légyszi segítsél! Egyébként üdvözlöm a guru teamet! Nagyon jó az újság csak Brazil barátunk hiányzik! Ha tudsz

segíteni akkor nagyon megköszönöm!

Csá!

áky

Gyanítom, hogy az a „kétlábú izé“ a birodalmi Chicken walker. Tényleg nem könnyű lenyomni, de nem lehetetlen. Az a trükk az egészben, hogy a testét kell célozni, mégpedig rakétával. A lába meglehetősen jól páncélozott időbe telik míg azokat szétlövöd. A leggyorsabb módszer az, ha felugrasz, a dobozokra, s onnan a falra szerelt folyosóra. Annak a végében találsz rakétákat. Célozd be a pilótafülkét, s három rakéta után már csak füstölgő romhalmaz marad a szerkezetből.

Mocsy

DEUS EX

Kedves Mocsy!

Mivel nincs türelmünk kivárni a gaming-guide folytatást (meg nem is igazán használjuk), szeretnénk megtudni vajon GH tényleg elpusztíthatatlan-e a Batterry Parkban, mivelhogy történt a következő:
Ha a Herman lelő ugyebár mindenedet vesztve börtönben találod magad, túróst. Csakhogy: Miután elpucoltuk az összes UNATCO-st és robotot (najó, egyet kivéve), valamint Günther kapott LAM-tól kezdve gránáton át Hell's Kitchen-ből odacipelt TNT-ig mindent, beszorítottuk egy csapdába, ott megkínáltuk 240 db. 7.62-essel, 84 db. shotgun shellel (többnyire a fejébe neki), 155 db. 10mm-essel, 104 Flamethrower canisterrel, valamint kb. 40 dart-tal; minekutána a kedves német akcentusával lazán megsütött. Úgy tűnik, azonkívül hogy hektószámra fröcskölte a vért magakörül, semmi különösebb megrázkódtatás nem érte. Namár most ez bug, vagy ez így van rendjén, vagy valaki netán tudja hogy hogy a jó ....ba lehet eltenni ezt a Günther gyereket láb alól?

Köszönettel:

Laczay Bálint & István

Üdv!

Sajna ott és akkor valóban nem lehet a vasfejűt megölni (pontosabban még nem , hehe)! Ez talán bugnak tűnik, de inkább egyfajta dramaturgiai kötöttség - csak úgy, mint például az, hogy a játékmenet során, amikor Paul felajánlja a választást, nem tudsz úgy dönteni, hogy a UNATCO-hoz hű maradhass. Én megpróbáltam kinyírni az áruló bátyust - hasonló eredménnyel, mint ahogy Ti Günthert aprítottátok - semmi eredmény! Nem kell szomorkodni, a játék szinte minden más másban szabad kezet ad a történet során (ezért olyan jó), és elárulom, lesz rá alkalom a későbbiekben, hogy a derék németet darabokra szaggassátok. :)))) Ott és akkor nincs más megoldás, mint a lehető legkisebb veszteséggel hagyni, hogy legyőzzön (a munícót nem szabad rá pazarolni, mert később mindent visszaszerezhetünk, ami nálunk van a legyőzés pillanatában). A fogságból lesz kiút, sőt, a nagy kalandok még csak ezután kezdődnek! Jó játékot!

Bye!

Ppéter

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

Tisztelt Szerkesztőség!

Egy égető problémával fordulok Önökhöz. A Woodruff CD, amit a lappal együtt vettem /PC Guru 99/12-es szám/ hibásan van megírva és nem lehet egy idő után tovább játszani. A játékban különböző hibákat fedeztem fel. Például a csavar, amivel fejbe dobtam a csövest eltűnik, amikor visszajövök a csizmával a lábamon, továbbá a fél pár csizmának is nyoma veszik ha a földön hagyom, átmegyek majd visszatérek az utcába.

....

Nagy Lóránt

Szó sincs hibás megírásról, egyszerűen az a helyzet, hogy nem installáltad fel a játékot, csak natúrban elindítottad a CD-ről. A Woodruff.exe helyett először futtasd le a setup.exe-t, csak így működik hibátlanul a játék.

Mocsy

MIGHT & MAGIC VIII

... Lenne egy kis problémám a Might & Magic VIII játékkal kapcsolatban. Nem tudok eljutni Regna szigetére, annak ellenére, hogy az újságban szó esik valami kalózról, rádásul a partim már 83. Szintű, és a kristály is felrobbant ....

Corvus (Peti)

Dagger Wound Islanden az átjáró, pontosabban a tengeralattjáró, mely átvisz Regnára a déli szigeten van. Ehhez a kalózfőnököt kell lecsapni, azután a tőle elvett kulccsal kinyitni a szobájában a rejtekajtót.

Bird

M.A.X. 2 INSTALLÁCIÓS GONDOK

Néhány stratégiakedvelőnek gondja akadt a múltkori teljes játékunk telepítésével. A felmerülő nehézség roppant egyszerűen megoldható, ugyanis a CD Autorun kikapcsolása után már el tudjuk indítani a SETUP.EXE nevű file-t, amihez nem létfontosságú a DirectX 5 telepítése. Megoldást jelenthet az is, hogy jobb-egér gombot kattintunk a CD ikonra, s EXPLORER / INTÉZŐ paranccsal megnyitjuk annak tartalmát. Ezután ugyancsak a SETUP programot kell elindítani.

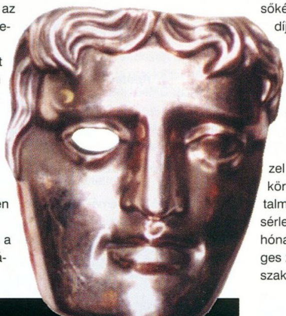
Chris

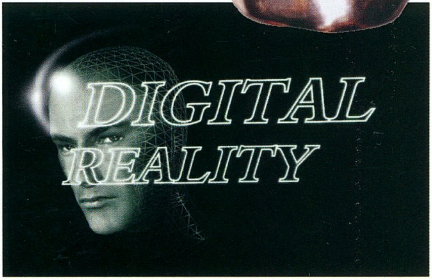
MŰHELYTITKOK

Néhány napja a nálunk is ismert Imperium Galactica II – hazai játékok közül először, de reméljük nem utoljára – rangos nemzetközi díjat nyert. Az elismerést Fehér Gábor (Masell), a Digital Reality Kft. ügyvezetője vette át Londonban.

PC GURU: Mi az a BAFTA díj? Hogyhogy számítógépes játékok is elnyerhetik ezt a díjat?

Masell: A BAFTA a British Academy Of Film And Television Arts rövidítése, övék az egyik legrangosabb nemzetközi díj. A Brit filmszakma komoly elismerésnek örvend az egész világon (A Ravasz, az Agy és a Két füstölgő puskacső is Brit alkotás volt például), és komoly figyelem kíséri az összes díjat. A filmes, zenei és televíziós műveken kívül három éve már számítógépes játékokat is kitüntetnek. Fontosnak tartom kiemelni, hogy egy ilyen rangos akadémia felvette a palettájára a számítógépes játékokat, mint értékelhető kategóriát. Ezek ugyanis egyre jobban hasonlíthatók a filmhez vagy más komoly, elfogadott műfajhoz, hiszen ebben is teljes egységet kell alkotnia a zenének, látványnak és a történetnek – röviden szólva a játékélménynek.





Az, hogy ez angol díj, annak is köszönhető, hogy a szigetországban a szoftverfejlesztők nagyon nagy támogatottságot kapnak, és sok komoly cég dolgozik Angliában, többek között a Bullfrog (Dungeon Keeper, Populous), Peter Molyneux (Black and White), Core Design (Tomb Raider). Az EIDOS is angol kiadó csakúgy, mint a Codemasters – egyszóval világhírű szoftverfejlesztők és kiadók fémjelzik Angliát.

PC GURU: Mesélj a díjkiosztó ünnepségről! Milyen volt?

Masell: Egy gyönyörű szálloda különtermét bérelték ki a díjkiosztó ünnepség céljából. Fél hétkor már mindenki összegyűlt a hallban a pezsgős fogadásra – itt a nevezettek beszélgettek egymással, és jó hangulatban vártuk az ünnepség megnyitását, amely a díjkiosztással, vacsorával majd discóval zárult. Hétszáz meghívott vendég volt jelen a vacsorán. A díjkiosztó gálát Joy Barrett nyitotta meg, aki elmondta, hogy rekord számú nevezés, több mint 600 érkezett az idei gálára. Ezután egy híres angol komikus, Phil Jupitus sorolta fel a díjazásokat, a nevezetteket és végül a győztest.

PC GURU: Milyen volt a személyes élményed? Hogy történt mindez?

Masell: Rendkívül jó érzés volt a díjért kimenni, átvenni, megköszönni a csapatnak a zene támogatását, a producereknek a segítséget. Ezután elrángattak, fénykép, interjú stb. Mintha az Oscar díjkiosztásán lettem volna jelen. A díj mellé járó oklevelet az Angol Királyi Herceg írja alá, aki a rendezvény fővédnöke.

Nagyon örültünk, hogy mi nyerhettük meg a díjat két Electronic Arts nevezést is megelőzve – látszik, hogy a bírák nem a híres, nagy nevű cégekre, hanem a minőségre szavaztak, és büszkék vagyunk a teljesítményünkre, hogy Kelet-Európából elsőként mi vihettük el ezt a rangos díjat.

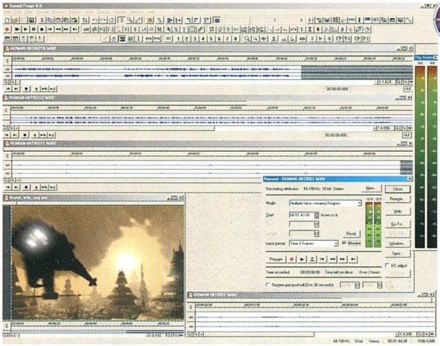
A továbbiakban Kreiner Tamás (Newtex) válaszol, akinek zenéje a díjat "hozta".

Az IG2 zenei munkálata közel 10 hónapig tartott, és a játék körülbelül százpercnyi zenét tartalmaz. Az első egy-két hónap kísérletezéssel telt el, és a harmadik hónap elejére alakult ki a végleges zenei koncepció. Ez az időszak a zenei hangzás kialakításával és az alapmotívumok eldöntésével telt. Kialakítottam azt a zenei környezetet és a hangszereket, melyeket végig használnom kellett a zenék megírásakor. A használt hangszerek egy része kifejezetten nagyzenekari, míg a másik felét a szintetizátorok segítségével állítottam elő. Nagyon fontos szempont volt, hogy az alapmotívumokon és a hangzáson a későbbiekben már nem változtathattam, hogy a zenék végig egy stílusban készüljenek a komponálás különböző fázisaiban. A hangszerparkot úgy kell kialakítani, hogy a játékban előforduló összes jelenetre alkalmazhatók legyenek. Az első hangminták között szép számmal használtam hegedűket, fúvósokat, rézfúvósokat és ütősöket. Az elektronikus hangminták inkább a háttérzenékben játszottak szerepet. Mindhárom játszható faj egyedi és jellegzetes hangzást kapott a zenékben és a hangszerelésben.

Azoknál a zenéknél, melyek animáció alá készültek, mindig figyelnem kellett az adott képi történésekre, és úgy kellett felépíteni ezeket, hogy teret tudjak hagyni az effekteknek és szövegeknek egyaránt. A végleges hangok berakása után még egy gyors ellenőrzést végeztem, aztán mehetett minden. A program alatti zenékben (háttérzene) már nem volt ennyi megkötés.

Az elkészített „nagyzenekarban" nemcsak mennyiségileg próbáltam meg lefedni a rendelkezésre álló hangszereket és virtuális zenészeket, hanem ez utóbbiak ülésrendjét is meghatároztam, így az egyes jellemzőbb hangszercsoportok minden zenében pontosan ugyanarról a helyről szóltak.

A zenék összeállításakor a rendelkezésemre álló zenei munkaállomás volt a legnagyobb segítségemre, ennek révén történt a végső forma kialakítása, a hangsávok összeolvasztása zenévé. Ez a munkaállomás vezérelte a szintiket és magát a PC-t is. A régi trackeres megoldást is nagyon szeretem a mai napig is, azonban ez a MIDI-s hangkészítés lehető-



ségekben és minőségben sokkal jobb. A konkrét készítés során minden sávot külön kevertem, sávonként pedig egy hangszert alkalmaztam. A földi intróban például egész pontosan 56 hangsávval kellett dolgozni. Ezzel a munkamódszerrel lehetett a végső belövéskor pontosan és az elképzeléseim szerint keverni, valamint az említett panoráma pozíciókat meghatározni. Ez hatalmas menynyiséget jelent, bizony a PC korlátjait elértem néha, hiszen a készülőfélben lévő zenék helyfoglalása elérheti a 600 MByte-ot. Ahogy a zene írása közben a PC csak kiegészítő szerepet kap, úgy a végső összerakás és effektezés során a munka elképzelhetetlen lenne számítógép nélkül. A konkrét technikai berendezések közül pedig az alábbiakat használtam: Korg Z1, Korg Trinity, Emulator sampler.

Az is elképzelhető manapság, hogy valaki szintetizátorok és egyéb zenei felszerelések nélkül készítsen minőségi zenéket, kizárólag PC segítségével. Rengeteg emuláció létezik már a szintetizátoroktól más stúdió-alkalmazásokig. A profi speciális környezet csak megkönnyíti a zenék írását, igazából egy szál PC-vel és nagy kreativitással is lehet jó zenéket alkotni.

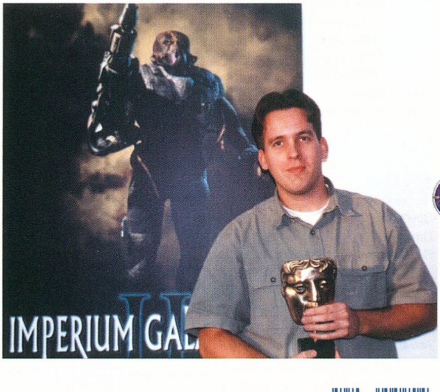
A most induló zenészeknek a legfontosabb teendőjük a napi rendszeres gyakorlás és képzés - egyik pillanatról a másikra nem lehet jó zenéket írni. Fontos dolog kielemezni a nagy zenészek munkáit, azonban ki kell mindenkinek alakítania a saját hangzást, és tovább kell lépnie a már hallható alkotásokon, hiszen éppúgy, mint a játékfejlesztés többi szakterületén ezen is a jövő a cél, mindig egy kicsit előre kell gondolkozni.

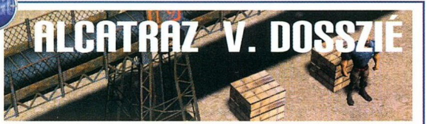
A számítógépes játékokban a zenék egyre nagyobb szerepet kapnak majd, hiszen a grafika és a kód szempontjából nincsenek már olyan nagy egetverő különbségek az egyes alkotások között (legalábbis a nagy fejlesztőket tekintve). Nem egy cég költött már hatalmas összegeket zenei stúdiók építésére, hiszen a jó zene a közepes minőségű játékokat is nagyon fel tudja dobni.

Nagyon fontos, hogy a „zeneszerző" több stílusban is tudjon alkotni, hiszen nem csak a programonként, hanem néha programon belül is több stílust kell produkálni. Ehhez feltétlenül szükséges, hogy az ember ne zárkózzon el semmilyen stílustól, és legfőképpen ismerje a különböző zenei irányzatokat. A széles látókört mindenképpen érdemes elsajátítani, e nélkül nem létezik manapság már komoly zeneírás. Én is meghallgatok minden igényes és jó zenét, kedvenceim pedig Hans Zimmer, Jerry Goldsmith és Alan Silvestri, ha pedig konkrét filmzenéről van szó, akkor a The Rock zenéje.

Köszönjük az interjút mindkettőtöknek, további sikeres munkát kívánunk az egész csapatnak és gratulálunk az elismeréshez!

Bear™





ALCATRAZ V. DOSSZIÉ

Ebben a hónapban Kurdi Péter, a játék egyik szövegírója folytatja az Alcatraz világának és a Rendnek a bemutatását.

A világ, amelyen az Alcatraz története játszódik, jelenleg egyetlen totális hatalom, az úgynevezett Rend irányítása alatt áll. Mint azt már a legutóbbi dossziéban elmondtam, a Rend egyetlen célja, hogy minél tökéletesebb kontroll alatt tartsa állampolgárait, akik éjjel-nappal megfeszített tempóban dolgoznak, hogy megteremtsék és fenntartsák a Rend alapját képező betonszilárd gazdasági hátteret. A Rend feje és megtestesítője a Vezér, akinek valódi nevét nem ismerjük. Kiterjedt rendfenntartó szervezetek segítségével gyakorolja hatalmát: polgárőrök, besúgók, rendőrök és titkos ügynökök egész hada tartja fenn diktatúráját. A szinte folyamatos razziák, ellenőrzések az átlagember életének szerves részét alkotják, és mivel a szabályok rendkívül szigorúak, rengetegen kerülnek börtönbe, munkatáborokba nap mint nap. A polgárok terrorizálása a Vezér politikájának szerves része, s ezért számos épületet alakítottak át börtönné, hogy helyet biztosítsanak a rengeteg elítéltnek. Ilyen épület az Alcatraz első pályája, a szikvízüzemből kialakított börtön is.

Sok ember azonban még emlékszik rá, hogy a világ nem mindig volt ilyen. Valaha a Rend azért jött létre, hogy a háborúktól gyötört bolygóra békét hozzon. Alig tíz éve, az egyelőre csak régi Vezérnek nevezett személy, a Rend alapítója alatt az emberek szabadabban és nyugodtabban éltek. Ő azonban egy balesetben meghalt, az új Vezér pedig mindent elkövet, hogy nyomtalanul eltörölje ezeknek az időknek az emlékét. A földalatti mozgalmak, szervezkedések ellen különlegesen kiképzett és felszerelt orgyilkos-ügynököket, a Némítókat veti be. Az elképesztően hatékony és halálos Némítók mostanra sorra felszámolták az efféle csoportokat. A legtovább az önmagát a Hang Testvériségének nevező szervezet tartott ki, amely a Rend legádázabb ellenségeit egyesítette, de pár hónappal ezelőtt ez is elbukott. Az ellenállás legnagyobb hősei jelenleg szigorúan őrzött börtönökben ülnek.

Ezen a ponton kezdődik az Alcatrazban végigjátszható történet. Úgy tűnik, valaki megúszta a Hang Testvériségének bukását: a titokzatos, soha senki által nem látott Mr. Wolf, aki az utolsó hónapokban a Hang egyik fő informátora és manipulátora volt, a háttérből szervezkedni kezd. Megpróbál összehozni egy csapatot, amely eséllyel vehetí fel a harcot a Rend erőivel, és olyan tervet felépíteni, amely a legérzékenyebb pontján sújt le a Vezérre. Következő Dossziénk témája ez a csapat, vagyis tulajdonképpen a játszható karakterek lesznek.

A CDn a muhelytikok rovatban a megszokottól eltéroen nem programozási témákat boncolgatunk, hanem megnézzük hogy hogyan készül egy játék. Végigkövetjük a játék életét az ötlet megszületésétol a játék boltba kerüléséig. Látni fogjuk hogy mindez mennyire sokrétu és komplex feladat egy profi játék esetében.

Ezután is várom hozzászólásaitokat, írjatok: guru@philoslabs.com -ra!

Fary

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

METAL GEAR SOLID

Technical Demonstration
Ezeket kell elvégeznünk a technikai demonstrációhoz: „Training", „Time Trial", „Gun Shooting" és „Survival".

Végtelen lőszer
Ha Ocelot megérkezik Merylhez, és megmenti a kínzástól, akkor állítsuk meg a programot, mentsük el a játékot, s egy kis idő elteltével töltsük vissza. Ha minden igaz, rátalálunk egy bandanára, s így a lőszer-ellátottságunk folyamatos lesz.

Láthatatlanság
Ismét a kínzott Merylnél vagyunk, ha Ocelot odaér hozzá, s hagyja meghalni, akkor állítsuk meg a játékot. Mentés után töltsük vissza a progit, s ha újra elkezdjük, rátalálunk a láthatatlanságot biztosító sleath camouflage-ra.

Új textúrák
Úgy menjünk végig kétszer a játékon, hogy használjuk a végtelen lőszert és a láthatatlanságot! A harmadik játékban ne használjuk a cheateket. Amikor odaérünk a nindzsához, akkor láthatjuk, hogy az nem kék, hanem piros! Ezután a Ninja és a Snake textúrája teljesen megváltozik, s új befejező zenét is hallhatunk.

BLAIR WITCH PROJECT VOL. 1: RUSTIN PARR

Ha lenyomjuk az F10 billentyűt, utána ezeket a kódokat használhatjuk:

IWORKFORGOD	isten mód
GETINTOMYBELLY	összes fegyver
BIGHEAD	nagy fej mód
GIBNPLENTY	Gratuitous Dismemberment
T2000	Terminator Skin
GIVEMEFAITH	visszaállítja az egészséget
NOD3D	láthatatlanság
HELLFREEZEOVER	ellenfelek megállítása
BIGSTICKOFDEATH	Shotgun
MEDIUMRARE	Crossbow
GOODTIMESMAN	Dynamite
BURNYOURASSOFF	Flamethrower
MEETMYPALTOMMY	Tommygun
SMILEYNOMORE	Elephant Gun
SUNOFGOD	Charge Radiance Emitter
IAMAWIMPFORTHIS	100 lőszer
RECHARGE	elemlámpa feltöltése
THEDOGFARTED	Gas Mask
ICANSEE	Night Vision Goggles
WWBEWARE	ezüst golyók
VAMPBEWARE	Lith golyók
DEMONBEWARE	Mercy golyók
ISUCK	könnyű fokozat
IRULE	nehéz fokozat
COMBATISSCARY	könnyű harc
PUZZLESARESCARY	könnyű fejtörők
INSTANTCRASH	a játék összeomlik
THUNDERSTORM	vihar előidézése
SNOWSTORM	havazás
FLAMEONASTICK	lángszóró lőszer
ITISDARKNOW	ismeretlen
GONEAWHILE	ismeretlen
RAISE	ismeretlen
NUKEFART	ismeretlen
TIME	ismeretlen
OLDHAT	ismeretlen
BLANK	ismeretlen
DARK	ismeretlen
STEP	ismeretlen

BALDUR'S GATE 2

XP korlátozás eltörlése
Nyissuk meg a BGMain.exe file-t a Hex editorban, majd keressük meg az xpcap szöveget. Ezután cseréljük ki az „x"-et egy másik betűre, utána mentsük el a file-t. Miután elkezdtük a játékot, a 20. és a 40. szint elérése előtt mindenképpen mentsünk, mivel előfordulhat egy-két probléma a játékmenetben.

Konzol beüzemelése
Miután megnyitottuk a Baldur.ini nevű file-t text editorban, keressük meg a [Program Options] nevű fejlécet, s írjuk be alá a Debug Mode=1 sort, majd mentsünk. A játék elindítása után a CTRL + Space segítségével léphetünk be a konzolba.

Konzol parancsok

CLUAConsole:SetCurrentXP XP a csapatnak, 2 950 000 a legnagyobb érték

CLUAConsole:AddGold a csapatnak kért arany mennyisége

Automatikusan a kijelölt karakter kapja meg a pontokat az XP növelésekor, kivéve, ha alul a jobb oldalon található gombbal ki nem jelöltük az egész csapatot!

CLUAConsole:CreateItem(„tárgy kód", darabszám) ezzel tárgyakat kérhetünk meghatározva a darabszámot is, pl. CLUAConsole:CreateItem(„scrl75",200) ez 200 db 175-ös tekercset jelent.

A tárgyak

chan06	Drizzt's +4 Chainmail
leat08	Studded Leather +3: Shadow Armor
plat05	Full Plate +1
helm04	Helm of Defense
shld04	Medium Shield +1
shld06	Large Shield +1
shld17	Buckler +1
ring07	Ring of Protection +2
ring08	Ring of Wizardry
brac14	Bracers of Defense AC 4
clck02	Cloak of Protection +2
belt06	Girdle of Hill Giant Strength
boot01	Boots of Speed
staf08	Martial Staff +3
hamm08	War Hammer +2
sw1h09	Short Sword +2
sw1h40	Blade of Roses (LongSword +3 +2Cha)
sw1h49	Ninja-To +1
sw2h09	Warblade (2-H sword +4)
bow18	Shortbow +2
bow17	Longbow +2
slng03	Sling +3
ax1h03	Battle Axe +2
halb03	Halberd +2

CreateCreature(„lény azonosítója") – lényeket idézhetünk meg

Dragred	Red Dragon
Dragblac	Black Dragon
Dragsilv	Silver Dragon
demnabo1	Nabassu
dempi01	Pit Fiend
uddeath	Demon Knight

MoveToArea(„terület azonosító kódja") – átmehetünk egy másik területre, de előtte mindenképp jelöljük ki az összes karakterünket!

Temple District	AR0900
Graveyard District	AR0800
Slums District	AR0400
Waukeens Promenade	AR0700
Government District	AR1000
Bridge District	AR0500
Docks District	AR0300
CityGates	AR0020
Umar Hills	AR1100
Suldanesslar	AR2500
The Nine Hells	AR2900
Domain of the Dragon	AR1201
Asylum Dungeon	AR1512
Bodhis Dungeon	AR0801
Astral Prison	AR0516
Planar Sphere	AR0411
Cult of the Unseeing Eye	AR0202
Rift Dungeon	AR0204
Demon Outerworld	AR0414
De'Arnise Hold	AR1300
Trademeet	AR2000
Druids Grove	AR1900

Maximum pontok
Ha a debug mode=1 vagy a cheats=1 kapcsoló be van kapcsolva a karakter generálásakor, s lenyomjuk a CTRL+SHFT+8-at, akkor a maximumra állíthatjuk az adott karakter pontjait. A kapott értéket itt még esetleg csökkenthetjük.

ExploreArea() – a teljes térkép

Egészség és ugrás
A Debug Mode=1 használata után a játék közben lenyomjuk a [CTRL] + R-t, akkor gyógyíthatjuk karakterünket, ha a [CTRL] + J-t nyomjuk, akkor a karakterünk az egér kurzor helyén lesz. A [CTRL] + T lenyomásával az időt gyorsíthatjuk, így a party egészsége is hamarabb helyreáll.

Gyors halál
Ha alkalmazzuk a Debug Mode=1-et, s játék közben lenyomjuk a [CTRL] + Y-t, akkor megölhetjük a kurzor alatti szörnyet.

Egyéb
Ha használjuk a Debug Mode=1-et, és játék közben a [CTRL] + 1-et, megváltoztathatjuk a kiválasztott karakter AC-jét, a [CTRL] + 6 és a [CTRL] + 7 kombinációval pedig a modelljét.

PACMAN: ADVENTURE IN TIME

Az ESC lenyomása után gépelhetjük be

IAINTSCARED	isten mód
SHOWMETHEMAZES	összes pálya
INEEDTHEPOINTS	pálya megnyerése
INEEDANEXIT	pálya megnyerése
HONEYISHRUNKPACMAN	kisebb Pacman
HONEYIBLEWUPPACMAN	nagyobb Pacman
UPCLOSEANDPERSONA	First Person nézőpont
BEINGPACMANOVICH	First Person nézőpont
GETALIFE	+1 élet
KILLME	meghalunk

Bear™

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:

❑ példányban egész évre 10 416 forint ❑ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 14 112 forint ❑ példányban fél évre 7056 forint

Az előfizetés kezdete: 2000/............szám

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐..

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2000/12

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, 1120 forintért!
❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 1232 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel, 980 forintért
❑ példányban PC GURU Special I., 3 teljes játékkal, 1555 forintért
❑ példányban PC GURU Special II., 3 teljes játékkal, 1555 forintért
❑ példányban PC GURU Special III., 2 teljes játékkal, 998 forintért
❑ példányban PC GURU Special IV., 2 teljes játékkal, 1331 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐..

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....

Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a véleményedet a PC GURU-val kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a kérdőívet s küldd vissza a címünkre **2000. december 31-ig.**
Segítségedet előre is köszönjük!

PC GURU szerkesztősége

Milyen stílusú teljes játékot látnál szívesen a második CD-n?
❑ stratégia
❑ akció
❑ szerepjáték
❑ autóverseny
❑ szimulátor
❑ sport
❑ logikai
❑ platform
❑ kaland

Hajlandó lennél-e többet fizetni az újságért, ha minőségi több CD-s játékot adnánk a PC Guruhoz?
❑ igen
❑ nem

Fontosnak tartod, hogy a teljes játék magyar nyelven jelenjen meg?
❑ igen
❑ nem

Mi az elsődleges szempont, amikor játékújságot veszel?
❑ ár
❑ oldalszám
❑ teljes játék
❑ CD-k száma
❑ tartalom
❑ külalak

Melyik rovatot erősítenéd leginkább a PC Guruban?
❑ játékhírek
❑ játékbemutatók
❑ játékleírások
❑ Gaming Guide-ok (végigjátszások)
❑ hardvertesztek
❑ külvilág

Mekkora lenne az az összeg, amelyet hajlandó lennél kifizetni a PC Guruért CD nélkül?

....

A hardveres rész segít-e a vásárlásaidnál?
❑ igen
❑ nem

Mit szeretnél jobban?
❑ maradjon a poszter
❑ +8 oldal, poszter nélkül

Mit szeretnél jobban a második CD-n?
❑ friss játék
❑ régi klasszikus játék
❑ magyar nyelvű játék
❑ több CD-s játék

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Kedves Olvasónk!

Szeretnénk megtudni a véleményedet a PC GURU-val kapcsolatban, kérlek töltsd ki ezt a kérdőívet s küldd vissza a címünkre **2000. december 31-ig.** Segítségedet előre is köszönjük!

PC GURU szerkesztősége

"Ahova mi megyünk, ott nincsenek utak..."

SCREAMER 4X4

Új stílus, újszerű játékmenet, gyönyörű tájak, változatos időjárás, pontosan kidolgozott fizikai modell, valós járművek... Ez a SCREAMER 4X4!

Kipróbálhatod a világ leghíresebb terepjáróit akár egyedül a terepen, akár hálózatban a barátaid ellen, a külön erre a célra kialakított pályákon.

Összesen 90 pályán, tíz különböző autóval versenyezhetsz, mindezt magyar nyelven.

www.vie.co.uk www.clevers.com www.channel42.hu

HARDWARE HÍREK

3DFX HÍREK

Az elmúlt egy hónapban igen érdekes híreket lehetett hallani a 3dfx kapcsán.

Ott voltak például a Rampage projekt eredményeként létrejött „Spector" fantázianevű 3D-s kártya verzióinak specifikációi. Ezeket az internet-eléréssel rendelkező olvasók esetleg meg is lelték a különböző news site-okon – sajnálattal kell közölnünk, hogy mindanynyian lépre mentek. A fantasztikus képességekkel rendelkező, sokchipes kártya csak az egyik lelkes 3dfx-rajongó fantáziájának szüleménye, és ő is csak egy hasonlóan alaptalan NV20-specifikációra válaszul ötölte ki a hardver paramétereit. (És egyébként is, a Spectre szónak még lenne jelentése (szellem), de a Spector a Deus Ex designerének, Warrennek a vezetékneve :)

A Rampage-ről a 3dfx egyébként továbbra sem adott ki semmiféle információt; sőt, a Comdexre leadott programjuk alapján a kiállításon sem fog szerepelni.

Egy nagyságrenddel érdekesebb viszont az az amerikai üzleti magazinokban megjelent pletyka, mely szerint az Nvidia a 3dfx felvásárlására készül. Két oka is van annak, ami miatt ezt érdemes a többinél komolyabban venni. Először is, a napokkal később kiadott hivatalos cáfolatok szövegét kicsit alaposabb elemzésnek alávetve azt láthatjuk, hogy sem a 3dfx, sem az Nvidia nem tagadta a hír tartalmát, csupán azt, hogy a pletyka tőlük származna. Másodszor, az évek óta húzódó 3dfx kontra Nvidia perben lényeges előrelépés történt: a bíróság elismerte a 3dfx multitextúrázási szabadalmának jogosságát. Az Nvidia védekezése pont e szabadalom érvénytelenségének bebizonyítására épült, azaz a helyzetük romlott. Amennyiben elveszítik a pert, úgy súlyos

dollárszázmilliók kifizetésére számíthatnak – de akkor már sokkal egyszerűbb lenne az igen alacsony piaci értékű, és súlyos pénzügyi gondokkal küszködő 3dfx teljes megvásárlása, szabadalmastul...

A hír hatására a 3dfx részvényeк történelmi mélyponton tartózkodó árfolyama több mint 50%-ot nőtt.

3D ÉS A COMDEX – VIHAR ELŐTTI CSEND?

A 3dfx Rampage várható távolmaradását a Comdexről említettük már. Az ATi és az Nvidia roadmapek szerint az új generációs 3D chip bejelentése mindkét nagy cég számára esedékes lesz a fenti kiállításon; és a Matrox G800-ról is lehetne végre valami hivatalos hír.

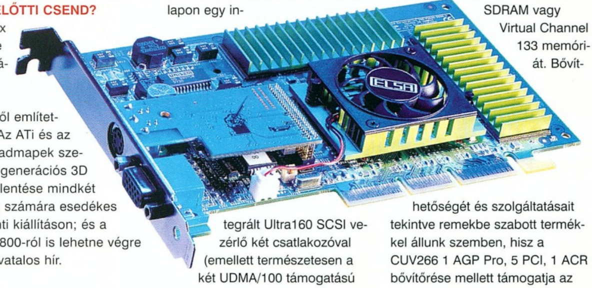
Jelenleg (alig 1 héttel a megnyitás előtt) azonban már úgy tűnik, hogy a nagy összecsapás mégis el fog maradni. Az okok nyilvánvalóak: a két „nagy" jelenlegi termékei jól fogynak, és nem áll érdekükben rontani ezeknek a chipeknek az eladásait. Ennek ellenére valószínűleg mindenki készül majd alfás bemutatópéldánynyal (RadeonII, NV20, talán Rampage is), amelyet arra az esetre tartogatnak, ha valamelyik konkurens meggondolná magát.

Mi meg nem tudjuk eldönteni, hogy melyik verziónak is örülnénk jobban...

ÚJ ASUS ALAPLAPOK

Az AsusTek október közepétől november elejéig egy csomó új alaplapot jelentett be.

A CUV4X-DLS duál Socket 370 foglalatos alaplap, módosított VIA Apollo Pro 133A chipsetre épül (VIA 694XDP north bridge, 686B south bridge). 5 PCI és 1 AGP Pro bővítőrés, 4 USB port és 4 DIMM foglalat - maximum 2 GB memóriának - jellemzi ezt a terméket. További extraként található a lapon egy integrált Ultra160 SCSI vezérlő két csatlakozóval (emellett természetesen a két UDMA/100 támogatású IDE csatorna is megmaradt), illetve egy Intel 82559 Fast Ethernet hálózati csatoló. AD1881A audio codec egészíti ki a szolgáltatások körét.



Az A7A266 jelű alaplapon ALi MaGiK1 chipset található (ALi M1647 north bridge, M1535D+ south bridge), amely a Socket-A foglalatba kerülő AMD Duron vagy Thunderbird processzorokat hajtja meg akár 266 MHz-es rendszerbusszal. A lap alapjellemzői: 1 AGP Pro, 5 PCI bővítőrés mellett 6 USB port és ATA/100 IDE támogatás. A 2 DDR DIMM memóriafoglalat PC1600/PC2100 DDR SDRAM-ok fogadására van felkészítve (max. 2 GB), míg további 3 DIMM-be PC133 szabványú SDRAM modulok kerülhetnek (max. 3 GB).

A CUV266 jelzésű lapon már a VIA Apollo Pro 266-os chipsete (VT8633 north bridge és VT8233 south bridge) dolgozik, és Socket 370 szabványú CPU-kat tud kiszolgálni, miközben támogatja a 266 MHz-es rendszerbuszt. Három darab DDR DIMM foglalatán keresztül támogatja a PC1600/PC2100-as DDR SDRAM-okat (max. 3 GB), illetve 2 normál DIMM foglalaton keresztül legfeljebb 2 GB PC133 SDRAM vagy Virtual Channel 133 memóriát. Bővíthetőségét és szolgáltatásait tekintve remekbe szabott termékkel állunk szemben, hisz a CUV266 1 AGP Pro, 5 PCI, 1 ACR bővítőrése mellett támogatja az ATA/100 szabványt, rendelkezik egy integrált 3Com 10/100 Mbps-os, PCI-os LAN kontroller chippel, illetve egy szintén integrált C-Media hatcsatornás, 3D-s térhatású hang generálására alkalmas, PCI-os audió megoldással. A CUV266 igazi sikervárományos, egyedül csak a kirívóan magas árcédula foszthatja meg véleményünk szerint a tömeges mértékű eladásoktól.

Az A7V100-VM a VIA KM133 (ProSavage) alaplapi lapkakészletet használja, mely integrált S3 Savage4 grafikus vezérlőt (AGP 4X) tartalmaz, és Socket-A-s plat-

formot képes meghajtani maximálisan 200 MHz-es rendszerbuszszal. Ez a termék a fenti CUV266-tal szemben igazi költségtakarékos megoldás az árra érzékeny felhasználók számára, ezért is tartalmaz továbbá integrált, Realtek márkájú 10/100 Mbps-os hálózati csatolót, és ezért van kiszerelve mindössze 2 DIMM memóriafoglalattal (PC133, max. 1 GB) és az AGP mellett csak 3 PCI bővítőréssel, illetve két USB porttal.

Az Asus A7M266 alaplapon az október végén bejelentett AMD 760-as chipset meghatározó fele (AMD 761 north bridge) mellett a VIA VT82C686B south bridge-e dolgozik elérhetővé téve a Socket-A platformon a DDR SDRAM memóriák használatát (266 MHz FSB). Négy DDR SDRAM memóriafoglalatába maximálisan 2 GB-nyi memória helyezhető, emellett a lap egy AGP Pro és öt PCI bővítőrést mondhat magáénak, illetve négy USB portot támogat a kétcsatornás ATA/100-as csatoló mellett. Az A7M266 komolyságát és költséghatékonyságát jól jellemzi az integrált 3Com 3C920-as, 10/100 Mbps-os, PCI-os Ethernet hálózati csatoló, illetve az opcionális C-Media CMI-8738-as, hatcsatornás PCI audió chip.

Végül essék szó röviden a cég Pentium 4 irányú tervéről, melynek neve kevéssé meglepő módon P4T, és az Intel i850-es chipsetét használja elviekben. 2 GB RDRAM támogatása, 5 PCI és 1 AGP Pro bővítőrés mellett négy USB port és ATA/100 eszközök meghajtása szerepel a palettán. Az Asus ígéretei szerint a P4T támogatja majd a Pentium 4 procik túlhajtását.

KLIPSCH PROMEDIA 2.1

A tavaly októberben debütált, elsöprő szakmai- és közönségsikert arató ProMedia v.2-400 után a Klipsch nemrég kihozta a világ első, a THX minőségi szabványoknak is megfelelő 2.1-es multimédia hangfalszettjét, a ProMedia 2.1-et. A 199 USA dollárba kerülő termék két szatellit hangszórója egyenként 35, míg a mélynyomó 130 Watt leadására képes – és ezt a termék tényleg hozza is. További specifikációit illetően a ProMedia 2.1 a 31 Hz-től 20 kHz-ig terjedő tartományban szól, és helyet kapott rajta a v.2-400-ról a felhasználók által hiányolt fejhallgató-kimenet is.

GEFORCE 2 ULTRÁK MINDENÜTT

Október végétől az egyre újabb, Nvidia GeForce 2 Ultra chipsetes grafikus kártyák folyamatosan gördülnek ki a gyártósorokról. A félreértéseket mindjárt az elején tisztázandó, röviden arról, mi a különbség a GeForce 2 Pro és az Ultra lapkakészlet/kivitel között. A Pro jelű GeForce 2-es kártyák a referenciaajánlás szerint mindössze abban különböznek a sima GeForce 2 GTS-től, hogy a memória nem 166 MHz DDR (gyakorlatilag 333 MHz), hanem 200 MHz DDR (gyakorlatilag 400 MHz) sebességen megy. Ezzel az egyszerű – ám hasznos – változtatással szemben az Nvidia referencia Ultra kivitel esetén egyrészt a grafikus mag sebessége 200 MHz-ről 250-re nő, míg a memória 230 MHz DDR (460 MHz a gyakorlatban) sebességen hasít, azaz ezúttal már komolyabb teljesítménybeli előrelépés tapasztalható a sima GTS-hez képest.

Most pedig a gyártókról. November elejéig a következő cégek rukkoltak elő Ultra termékkel. A Creative Labs 3D Blaster Annihilator 2 Ultrája teljes mértékben követi a referenciaajánlásokat, 64 MB DDR memóriával kiszerelve szállítják, ára pedig 500 USA dollár a cég online üzletében. Az Elsa Gladiac Ultrája szintén 250 MHz-es mag-, és 460 MHz-es memóriasebességeken ketyeg 64 MB DDR memóriával a fedélzeten. Az Asus V7700 Ultra szintén 64 MB DDR memóriát kapott, és ugyancsak igazodik az Nvidia referenciához. Felüdülést jelent a kizárólag Japánban, 580 USD körüli áron kapható Canopus Spectra 8800, melyen a memória alapból 250 MHz DDR (valójában 500 MHz) frekvencián megy. Végül szólni illik a Guillemot szárnyai alól kikerülő Hercules 3D Prophet II Ultráról, mely szintén kissé elüt a többiektől, hisz a 250/460 MHz-es átlag mag- és memóriasebesség és a szokásos 64 MB DDR memória mellett mind TV, mind DVI kimenet található rajta.

MEGÚJULT TERMÉKPORTFOLIÓ A CREATIVE – CAMBRIDGE SOUNDWORKS PÁROSNÁL

A Creative által forgalmazott Cambridge SoundWorks multimédiás hangszórócsalád újabb tagokkal bővült. Ezek között is elsőként említendő a Desktop Theater 2500-as utódjául szánt 3500-as modell, amely azonban a korábbi változathoz képest a kétségkívül előnyére változott külsőtől eltekintve nem túl sok újdonságot hozott, tehát a szatellitek és a centersugárzó technikai paraméterei lényegében változatlanok, kivételt talán csak a mélysugárzó 10 Wattal megnövelt teljesítménye jelent. Az 5.1-es rendszerhez tartozó Dolby Digital dekóder sem esett át nagyobb technológiai ráncfelvarráson, ám most már hivatalosan is támogatja a PlayStation 2-t. S ha már a Sony konzoljáról esett szó, nem mehetünk el szó nélkül a PlayWorks 2000 mellett sem, mely állítólag nem más, mint az FPS2000 megnövelt teljesítményű, kifejezetten PS2-höz szánt verziója, amely azonban elődjétől eltérően már alapkiépítésben is tartalmaz saját DSP-t, AC-3 dekódert és távirányítót. Megjegyeznénk, a meglehetősen futurisztikus kinézetű termékről készült fénykép alapján képtelen voltunk megállapítani, hogy a készlet pontosan hány szatellit hangszórót is tartalmaz (talán kettőt?), s érdekes módon ez a Creative ismertetőjéből sem derül ki egyértelműen… A DDT 2200 ugyancsak az FPS2000 alapjaira építkezik, ám itt már a hagyományos vizuális percepció révén is könnyen felfedezhető, hogy valódi 5.1-es rendszerrel van dolgunk; igaz, külön Dolby Digital dekóder egység nélkül – ezt a terméket a Creative láthatóan az új SB Live hangkártyák társául szánta. Végezetül az újdonságok sorát az az FPS1500 zárja, amely tulajdonképpen áramvonalasított 2000-es modell, tehát általa még olcsóbban juthatunk 4.1-es hangszórókészlethez, ám az alacsonyabb árnak "köszönhetően" sajnos a nagyobb testvérre jellemző digitális bemenetek nélkül, s ráadásul a hangulatos fekete szín helyett is meg kell elégednünk a korántsem annyira izgalmas(?) fehérrel.

PC Guru hardver team

1065 Budapest, Podmaniczky u. 2.
Tel/Fax: 302 86 88 / 301 02 93
Nyitva: H-P / 09-21
web: www.extremeco.hu
mail: extremeco@matavnet.hu

EXTREME COMPUTERS

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES ÉS INTERNETES RENDELÉSI LEHETŐSÉG!

A Nyugati Pu.-tól 2 percre, a 72, 73 troli megállójával szemben.

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával!

ÁRAINK BRUTTÓ ÁRAK!

PI ALAPLAP	7.5E	1,3 GB HDD	11E
PII LX	14E	1,6 GB HDD	14E
PII BX	17E	3,2 GB HDD	16E
AT MINI HÁZ	4E	4,3 GB HDD	18E
ATX MIDI HÁZ	6.5E	10x CD-ROM	7E
PI 166MMX	8E	24x CD-ROM	9E
PI 200MMX	10E	40x CD-ROM	10E
PI 233MMX	12E	4MB EDO	1.2E
VIDEÓKÁRTYÁK	3E	8MB EDO	2.5E
14" SVGA	15E	16MB EDO	5E
15" SVGA	25E	32MB EDO	10E

KINGSTON 36BITES ÉS EDO RAM-OK!!!
17" COMPAQ MONITOROK 45.000.- TÓL!!!

Voodoo I. 8.000.- | Voodoo II. 17.000.-

ÜNNEPI NYITVATARTÁSUNK DECEMBERBEN!!!
Sz: 10-17, V: 10-14

50.000Ft feletti alkatrész vagy komplett gép vásárlása esetén 2% kedvezmény!!!

Legfrissebb használt és új alkatrész, illetve komplett konfigurációs árainkért kérjük, keresse fel weboldalunkat!

MONITOR SZERVÍZ RÖVID HATÁRIDŐVEL!
Nyomtató patronok minden típushoz rövid határidővel cégek és magánszemélyek részére postai utánvéttel is!

Boltunkban OTP HITEL ügyintézése kb. 1 óra alatt

LORD COMPUTER

XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3. Telefon: 238-7278
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu

Megnyitottuk negyedik, Online üzletünket!

- Egyszerű regisztráció
- Könnyű kezelhetőség
- Naprakész árukészlet
- Ingyenes házhozszállítás

shop.lord.hu

PRIMEFILM
USB FILM SCANNER
1800 Dpi
58000.-Ft+Áfa

FLYVIDEO 98
16500.-Ft+Áfa
FLYVIDEO 2000Stereo
23500.-Ft+Áfa

ENCODER 4
PC-TV Átalakító
DOS/Windows/Linux
16800.-Ft+Áfa

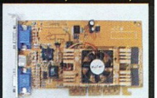
LifeView Multimédia Kisker-Nagyker

SZTEREO DIGITÁLIS PCI,USB TV TUNEREK, PC KAMERÁK
1394 FIREWIRE VIDEO SZERKESZTŐK,PC-TV ÁTALAKÍTÓK
MINIDISC KONVERTER,UJJLENYOMAT AZONOSÍTÓK

EAST COMPUTER KFT 1107 BP.Ceglédi u 1-3
T/F:431-3439, 06-30-944-6650, mail:eastcomp@matavnet.hu
www.lifeview.hu , www.firewire.hu

COMPSERV XIV.k. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/fax: (36-1) 36-36-36-1, 460-0041,-42

CPU DURON 700MHZ	22.900
ALAPLAP SOLTEK SL75KV+ Sock"A" ATX	34.400
ALAPLAP SOLTEK SL63AV PII/PIII AT	22.700
CD-ÍRÓ LG(GoldStar) 8/4/32 ide	43.900
ÍRHATÓ CD INTENSO FEKETE bevonat	330
DVD-ROM LG (GoldStar) 8/40	26.900
DVD Kártya Real M. Holl. MPEGII/AC3	19.800
DVD távszab. Real M. H. kártyához	6.600
HÁZIMOZI hangszóró Jazz 9906 Dolby dig.	62.400
NYOMTATÓ XEROX C6 tintasugaras 600dpi	13.300
EGÉR A4TECH WWU5 USB PORT	2.500
EGÉR A4TECH RFSUW5 Rádiós Hamarosan!	6.200
MONITOR PHILIPS 15" 105E	49.900
MONITOR PHILIPS 17" 107E	60.900


Leadtek GeForce 2MX Dual VGA

ASUS termékek
Hivatalos forgalmazótól
DTK Computer Workstation
APRI27i 666C/64MB 142.000

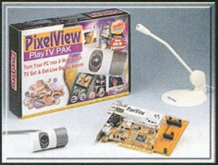
www.compserv.hu
Az árak nem tartalmazzák az ÁFA-t, és változhatnak!

PixelView

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

GEFORCE 2 MX 32MB

(made by PixelView) a csúcs 3D VGA



PlayTVpro TV-tunerek és Mini Házi Stúdiók

(A PixelView TV-tuner termékek magyar szoftverrel és használati utasítással kaphatók)

ATI · RADEON család a csúcs 3D VGA teljes skálája kapható

PINNACLE VIDEÓ SZERKESZTŐK otthoni és profi célokra

DV és D8 kamerákhoz | M-JPEG S-videó | MPEG-videoCD

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Rádiótelefon : 06-209-344-391
Telefon / Fax : 364-05-79 , 460-08-60 , 460-08-61
FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Óriási év végi akciók !!!

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.600,-
20 Gb Quantum winchester	35.600,-
Pentium II PPGA+SLOT1+hangk.	15.600,-
Pentium II 533 Celeron PPGA	24.800,-
64 Mb / 100 Mhz SD RAM	**9.200,-**
Sound Blaster 128 PCI oem	5.200,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	100,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	160,-

Trans-Am Devil PII Celeron : 142.000,-
Pentium II EX , PII 533A Celeron , 64 SD, 20 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 52x CD drive,hangk.,15" SVGA,105 g.klav.
Pentium 166 + 32 mb RAM + 1,6 HDD monitor nélkül 39.600,- + áfa
486 komplett gép monitor nélkül 9.600,-

Használt alkatrészek adás - vétele

Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

WCPUID / CPU Status

[WCPUID Ver.2.8]

Vendor ID	GenuineIntel			Type ID	0
Family ID	6	Model ID	8	Stepping ID	3
Brand ID	Intel Pentium III				2
Platform	Socket370 (PGA370 Socket)				

Clock Frequency

Internal	1080.00	MHz	Clock Multiplier	
External	135.00	MHz	DDR	8.0

I-Cache	16K	Byte	L2 Cache	256K	Byte
D-Cache	16K	Byte	L2 Latency	0	
T-Cache		Byte	L3 Cache		Byte

WCPUID **** MHz

OldMan TUNING

Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok, alaplapok.
Átépítés alkatrész beszámítással, 3 év garancia.
Minden alkatrész tesztelve.
Cím: 1067 Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17-ig
http://oldman.ini.hu

Dexter DH

intel inside pentium III

Dexter DH - DVD-Internet-Játék

A FEFO Dexter desktop számítógépek elsősorban az otthoni felhasználók igényeit elégítik ki. Legfőbb jellemzőjük a rugalmas konfigurálhatóság és bővíthetőség, valamint az élvezetes játék és multimédiás felhasználást nyújtó, fejlett audió és videó rendszer. A Dexter család egyes tagjai más-más árkategóriák szerint optimalizátak. A DH a legmagasabb minőségi és teljesítmény követelményeket is kielégítő Dexter típus.

- 733MHz Intel® Pentium® III processzor, 256Kb L2 Cache
- Intel® 815E chipset, 4xAGPPro, 4 USB ASUSTech alaplap
- 128 MB PC133 SDRAM (1x128MB) max. 512MB
- 30 GB, ATA100, 7200RPM, 8.5ms, 2MB cache HDD
- 16/40x DVDROM, 1.44 FDD, Multimédiás billentyűzet, Scroll egér
- 32 MB Leadtech GeForce2 MX videó TV kimenettel
- SB Live Player 5.1, DolbyDigital 6 hangszórós audió kártya
- 56K V90. voice ASVD PCI modem
- WT810 Fefo workstation ház, 300W tápegység, AGPPro, 10K HDD és duál processzor optimalizált hűtési rendszer, 120mm-es hátsó hűtő ventilátor, 92mm-es PCI/AGP hűtő ventillátor
- PC állapotfigyelő rendszer, JumperFree Mode, WOL, WOR
- 3 év teljeskörű garancia

379.900,- +áfától

FEFO COMPUTER

további információk és árak **www.fefo.hu**

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)516-316, T+F.:(72)516-959
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

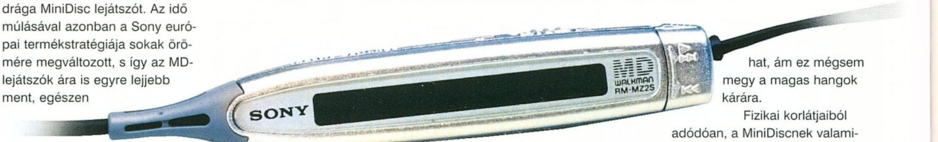
Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

SONY MZ-E90

1986-ban kezdte meg a japán Sony cég egy új média fejlesztését, mely ötvözni kívánta a kompakt lemezeken tárolt audió anyag kiváló hangminőségét a szalagos egységek többszöri felvételi lehetőségével. A hat évig tartó fejlesztőmunka eredménye egy digitális, magneto-optikai adathordozó lett, mely meghökkentően kis fizikai méretekkel rendelkezett - átmérője mindössze 64, vastagsága csupán 1,2 mm volt -, ebből adódóan kapta elnevezését is: MiniDisc.

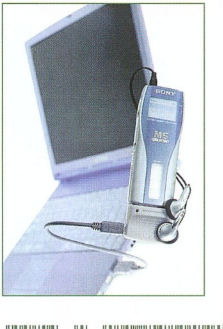
Az új médiához fűzött remények alig pár év alatt beteljesedtek, hiszen a Sonynak az egész ázsiai régióban sikerült mindenhol leváltania az akkorra már elavultnak számító szalagos technológiát. Furcsa üzletpolitikájának következtében az új adathordozó európába csak évekkel később jutott el, de bemutatását követően egyre több hívet tudhatott magáénak.

A kezdeti időkben kizárólag csak profi hangstúdiók, valamint fanatikus audiofilek engedhették meg maguknak azt a luxust, hogy beszerezzenek egy-egy méregdrága MiniDisc lejátszót. Az idő múlásával azonban a Sony európai termékstratégiája sokak örömére megváltozott, s így az MD-lejátszók ára is egyre lejjebb ment, egészen addig, mikor már a „köznép" számára is elérhető közelségbe kerültek.



SONY MZ-E90 MINIDISC WALKMAN

Világ életemben maximalista voltam a technikai dolgok tekintetében, s mindig a miniatürizálást támogattam, akármiről is legyen szó, ám amikor először kezembe fogtam az egységet, teljesen ledöbbentem annak méretein. Alig volt nagyobb, mint két MiniDisc egymásra rakva, s a súlyát tekintve akkumulátorral, valamint egy lemezzel a lejátszóban nem volt nehezebb 113 grammnál. A Sony „zászlóshajójának" azonban nemcsak fizikai méretei meggyőzőek, hanem külseje is, melyet a legújabb sajtolási eljárással, magnéziumból készítettek, s így elődjeihez képest kétszer olyan ellenálló. Az egység kinézetét egy fektetett 'Y' forma határozza meg, mely különleges „Spacey-look"-ot kölcsönöz neki – az éppen benne lévő lemez az 'Y' rész közepén lévő apró, trapéz alakú nyíláson keresztül látható.



Attól függően, hogy milyen színű egységet sikerül beszereznünk, úgy változik a mellékelt távirányító színe is, mely az ezüst lejátszó esetében ezüst, minden más esetben átlátszó. A színekkel való játszadozáson kívül a Sony sokat fejlesztett magán a távirányítón, elhagyta a csavarós megoldást, mely szerint a távirányító felső részét elcsavarva lehetett a lejátszást megkezdeni – ilyen volt látható a nagy sikert aratott „Freestyler" című szám klipjében is. Az egység szinte minden tulajdonságát tudjuk innen irányítani, a felső rész ez alkalommal felfele való mozgatásával lehet elkezdeni a lejátszást, míg újra felfelé vagy lefelé mozgatva lehet a következő, vagy az előző számra léptetni, vagy akár a számokban keresni stb. Újdonságnak számít a zöldeskék háttérvilágítás, miáltal a számcímek sötétben is könnyen leolvashatók a pontmátrixos kijelzőről. Ide tartozik egy negatívum is, történetesen az, hogy a távirányító még mindig túl nehéz, így hordásakor néha kellemetlenül lehúzza az ember fülét. A hátoldalán található csipesz túl kicsi ahhoz, hogy a hátizsákok vállpántját átérje, s így jóformán használhatatlan.

A lejátszó hátoldalára került a „Digital Mega Bass" mély hangokat kiemelő kapcsolója, valamint az AVLS, mely a hangerőt oly mértékre csökkenti, hogy az ne károsítsa hallásunkat. A kis méretekből adódó hátrány, hogy míg az előző funkciókat viszonylag könnyen el lehet érni, az egység oldalán elhelyezkedő funkció gombok annyira kicsik, hogy még lenyomni is nehéz őket. Ami nagyon tetszik benne, hogy akár a korábbi csúcsmodellnél az MZ-EP11-nél, a lemez kivételéhez elég egy kéz, s az a mechanikának köszönhetően kicsit előreugrik, mikor kinyitjuk, ezzel is könnyítve a lemezcserét.

Bár nem tartom magam audiofilnak, de mint a legtöbb ember, megérzem a fülhallgatók által megszólaltatott zene minőségbeli különbségét. A mai napig nem értem, a Sony hogyan gondolja azt, hogy a legdrágább MiniDisc Walkmanéhez a leggagyibb fülhallgatókat adja – MDR-E805 -, míg az alacsonyabb árkategóriába tartozó Walkmanekhez, valamint Discmanekhez már a Groove-os füleseket csomagolja... Bár a 805-ös hangja sem mondható rossznak, az MD lehetőségeinek maximális élvezetéhez ezt mindenképp le kell cserélni a Groove-os fajtából vagy az MDR-ED238ML-re, vagy a nagyobb kategóriás MDR-ED268LP-re - az ezek által megszólaltatott zene sokkal teltebbnek hat, ám ez mégsem megy a magas hangok kárára.

Fizikai korlátjaiból adódóan, a MiniDiscnek valamilyen tömörítési eljárást kell alkalmaznia ahhoz, hogy az audió CD-k 650 MB-os tartamát 140 MB-os lemezén tárolni tudja. Ennek a neve: Adaptive TRansform Acoustic Coding (ATRAC), mely jelenleg a negyedik generációnál tart, s ez került beépítésre az MZ-E90-be is.

Az ATRAC megalkotásakor a Sony két fő tényezőt tartott szem előtt. Egyik, hogy a 16 bites, 44,1 kHz-es sztereó hang méretét egyötödére tömörítse, ha lehet, semmilyen, vagy csak nagyon minimális hangminőségbeli csökkenéssel. Másik, hogy az eljárás ne igényeljen nagyon drága hardware-t, s ezt egyaránt könnyen lehessen alkalmazni hordozható lejátszókban, valamint felvevőkben.

Az audiótömörítő eljárások általában úgy dolgoznak, hogy az átalakítandó jelet különböző időfrekvencia tartományba tartozó egységekre bontják fel, majd ezt a felosztást alkalmazva, a pszichoakusztikus elveknek megfelelően kezdik el ezen egységeket feldolgozni. Ez az elemzés ál-

lapítja meg, hogy mely egységek fontosabbak - ezeket nagyobb precízióval kell tömöríteni -, és melyek kevésbé azok, s így el bírnak viselni egy kis kvantálzajt anélkül, hogy a megcélzott hangminőség leromlana. Sok audiotömörítő eljárás fókuszál arra a tömörítés folyamán, hogy ennek a zajnak idő-frekvencia eloszlását úgy módosítsa, hogy az az emberi fül számára érzékelhető tartományon kívülre essen. Ha ez az eljárás sikeres, akkor a tömörített jelet nem lehet megkülönböztetni az eredetitől. Az ATRAC rendszer lényege, hogy ezt a modulált zajt teljes mértékben kiszűri az új jelből az emberi fül által fel nem fogható frekvenciákkal együtt, s így sikerül az 1:5-höz tömörítési arányt megvalósítania. A beépített konverternek köszönhetően a mintavételezési frekvencia minden esetben 44,1 kHz marad a jel forrásától függetlenül.

MINIDISC VS. MP3

Akárcsak a MiniDisc, az Mp3 is audiotömörítési eljárást használ. Ennek legnagyobb hátránya, hogy ez ideig nem sikerült szabványosítani a mintavételezés szintjét, így a leggyakrabban alkalmazott 128 kbit/s-os, 1:10-hez tömörítési aránnyal rendelkező file-ok messze nem érik el az eredeti PCM jel minőségét. A szabványosítás hiánya főleg az internetnek tudható be, hiszen az mp3-ak legnagyobb alkalmazási tere a net, ahol is a korlátozott sávszélességgel rendelkező felhasználók a minél kisebb mintavételezéssel rendelkező file-okat preferálják a gyorsabb letöltés végett. (Akik gyakran szokták használni a Napstert, illetve hasonló Mp3-kereső programokat, azok tudhatják ezt a legjobban. Sajnos a minőségi audió

192 kbit/s-nél kezdődik, ez az a szint, amely megfelel a CD-k minőségének, koncertfelvételek esetén a felvevő egység típusától függően – DAT vagy MD – ez 160 kbit/s.)

Az Mp3-ak legnagyobb hátránya mégis az, hogy mindennemű módosításukhoz számítógépre van szükség. „Real time" felvételre még nagyon kevés egység képes közülük, s az ezek által készített hanganyag minősége messze alulmarad az élvezhető szinttől, ezért inkább csak digitális diktafonokként alkalmazhatók, igényes zenei felvétel készítésére teljesen alkalmatlanok. Ehhez képest a hordozható MD-felvevők bármilyen forrásról képesek felvételt készíteni, legyen az analóg vagy digitális, mindössze egy optikai, vagy koaxiális kábelre, analóg felvétel esetén csupán egy mikrofonra van szükségük. Az MD sokak által kritizált tulajdonsága, hogy csak 1:1-es felvételekre képes, vagyis a felvételi idő megegyezik a játékidővel. Nos, nemrég ez is megváltozott, mivel a legtöbb neves gyártó kihozta 4x-es MD+CD combo deckjeit, melyek így az átlagosnak tekinthető 60 perces CD átmásolására 15 perc alatt képesek.

Az Mp3 lejátszók másik nagy hibája, hogy fix, és nem cserélhető memóriát használnak, így az újabb számok felvételéhez szintén számítógépre van szükségünk, míg az MD-k esetében egy egyszerű lemezcserével lehet ezt megoldani. Mostanában kezdtek elterjedni a 64 MB-os playerek, melyeket még egy 32 MB-os modullal bővítve egész jó minőségű felvétel tárolására leszünk képesek, viszont ez is csak egy albumnak felel meg, vagyis egyórányi hanganyagnak. Ide tartozik az MD-k nagy problémája, hogy mivel mozgásban lévő médiáról kell olvasniuk, ezért a folyamat során esetlegesen fellépő külső behatások – vibráció, ütés - a fej elmozdulását, s ezzel a számban való ugrást eredményezhetik. Ez az újabb modellekben már 40 másodperces memóriával van kivédve, de a tartós rezonanciának még ez sem áll ellen.

tatcom

MINIDISC DOES THE MAGIC

A felvételre szánt audió adat a magneto-optikai technikának köszönhetően kerül a MiniDisceken tárolásra. A folyamat során a lézer fej a felvételi pontot 180 Celsius fok közeli hőmérsékletre melegíti fel (Curie pont), mialatt a felvevő fej pozitív vagy negatív mágneses jeleket használva rögzíti a lemezen az adatot. Ahogy az újabb felvételi pont érkezik, úgy forog el a már megmágnesezett terület, mely miután lehűl, megtartja mágnesességét, s ezáltal információtartamát. Mivel a felvételi folyamat fizikai kapcsolatot nem igényel a fejek és a lemez között, így az újraírások alkalmával a lemez semmilyen kopásnak nincs kitéve, s a gyári értékek szerint legalább egymilliószor újraírható.

A szalagos technológiával ellentétben, ahol a beérkező jelek egymás után kerülnek eltárolásra, a MiniDisc úgynevezett „non-linear" megoldást alkalmaz az adat tárolására. Ennek következtében a jelek - akár a winchesterek esetében - a lemez területén szétszórva, 424 byte-os részekben kerülnek tárolásra – ezek egyenként 11,6 ms sztereó hangot tartalmaznak. A folyamatos audió jel kialakításához olyan táblázatra van szükség, mely ezeket a szétszórt darabokat sorrendbe rakja, majd beolvastatja a fejjel. Ennek a táblázatnak köszönhető az MD-k magas fokú módosíthatósága, hiszen a felvett audió sávok tagolhatók, egyesíthetők, törölhetők, vagy más helyre mozgathatók a lemezen belül - s ehhez mindössze csak pár gombnyomásra van szükség. Emellett egyéb információ, mint például a felvétel hosszúsága, a lemez neve, a szám címe is tárolható, valamint megváltoztatható.

A SÁNTA ZÖLDFÜLŰ

Az Intel Varsóban mutatta be legújabb processzorát, a Pentium 4-et, amely még mindig az x86 kompatíbilis, IA-32-es szériába tartozik.

Az Intel természetesen új, divatosan hangzó szavakat is kiszelt a termék mellé. Ilyen például a Netburst technológia, az SSE2, a Quad pumped buszrendszer és még sorolhatnánk. A Processzor a legújabb Intel 850-es számú Tehama chipkészlettel szerelt, Garibaldi kódnevű alaplapba helyezhető. Kizárólag DRD RAM-ot támogat, azaz duál szervezésű Rambus memóriát. Ez persze hamarosan változik, hiszen a Via bejelentette – az Intel ha szeretné, ha nem – készíteni fog DDR SDRAM-mal működő P4-es alaplapi chipkészletet.

Ha megnézzük, még jó darabig nem ez a rendszer lesz az általános konfiguráció a Quake3A-hoz, hiszen a P4-es rendszerek árából egy tisztességes Celeron2-es hálózatot is fel lehet építeni.

Az Intel jelenlegi leggyorsabb processzora a Pentium III 1 GHz, melynek az AMD Athlon ThunderBird 1,2 GHz-cel kell megküzdenie. Ez épp nagy falat neki – túl nagy. A P4-es 1,4 GHz-en debütál, de vastag pénztárcával akár az 1,5 GHz-esre is benevezhetünk. A teszteredményekből látszik, hogy a PIII-hoz képest áttörő teljesítményugrás nem igazán tapasztalható. Ezt a kérdést feszegettük mi is. Jim Nucci Marketing Manager sok kérdésünkre rendelkezett válasszal – de voltak „TOP Secret"-ek is szépszerivel.

MINDENKINEK ILYEN LESZ?

A teszteredményeket vizsgálva, melyeket az Intel készített mindenféle csalás vagy ámítás mellőzésével, sok turpisságra derül fény. A legalapvetőbb a SPECint 2000 teszt, amely fixpontos számítási sebességet tesztel. Itt a növekedés mindössze 23%-os, ami elenyésző. Az Intel azt vallja – sokak tiltakozását kiváltva ezzel -, hogy erre a részre egyre kevesebb szükség van. A SPECfp2000 FPU teljesítménye ugyan 79%-os növekedést mutat, de amint mélyebbre úszunk, megtudjuk, ez a közel 100%-os SSE 2 optimalizációnak köszönhető – szembeállítva a PIII 1 GHz FPU-jával és SSE részével.

A 400 MHz-es memóriabusz úgy jön össze, hogy egyszerre négy adat mozgatható rajta. A sávszélesség 3,2 Gbyte, ami jelentős növekedés az elődökhöz képest. A videokártya 4x-es AGP-n csatlakozik, az AGP8x-re vonatkozó kérdésünk egyike volt a TOP SECRET-eknek.

Sysmark 2000-ben tesztelve a gyorsulás alig-alig (sehogy sem) látható szabad szemmel. Erre az Intel egyik válasza, hogy a programok még nem támogatják az SSE 2-t. A másik válasza, hogy a P4 arra lett kitalálva, hogy multitaskban több programot is sebességcsökkenéssel futtasson.

	P3 800 EB MHz	P3 1 B GHz	P4 1.4 GHz	P4 1.5 GHz
SysMark2k	166	190	178	186
3D Mark2000 CPU Speed Test	336	396	438	454
Q3A - Demo1	132.7	148.4	202.5	210.4
Q3A - Demo2	127.7	142.5	202	208.3

Az értékeket az Intel mérte, tájékoztató jellegűek. Ha a számításaink bejönnek, a következő számban saját szemmel is megvizsgálhatunk egy komplett P4-es rendszert.

Tesztkonfiguráció: 850-es, illetve 820-as Intel alaplapok, 128 Mbyte PC800-as RDRAM, Creative 3D Blaster Annihilator 2 (32 Mbyte), IBM DTLA 307030 merevlemez. 1024x768x16 bites felbontás, Nvidia 6.18-as videokártya-driver, Win98SE.

A Quake3Arena rettenetesett gyorsult, 44%-kal futhattunk sebesebben, mint az eddigi leggyorsabb PIII-mal. Éljen. 25%-kal gyorsabban birkózik meg az MP3 betömörítéssel és 35%-kal gyorsabban kapjuk kézhez a tömörített videofelvételeinket is.

EGYELŐRE NEM!

A Pentium4 csak kezdete az új technológiának, az Intel sem bízik abban, hogy a Világ hirtelen átnyergel erre a rendkívül drága és sok tekintetben csupán leheletnyivel gyorsabb rendszerre. Előrejelzések szerint még egy év kell, hogy az Intel többnyire ezzel az architektúrával keresse meg a betevőt, nem pedig a PIII-as utódaival. Volt még egy provokatív kérdésünk a végére. 8-9 hónap múlva debütál a Northwood, azaz az új P4, amely 0,13 mikronos technológiával készül, 2 GHz-en indul, DDR SDRAM-ot támogat, Brookdale chipkészletbe illeszkedik és nem lesz visszafelé kompatíbilis a most megjelenő P4-gyel. Azaz emberi számítás szerint a mostani P4-es Willamette hamarosan rossz emlék lesz csupán? Nos erre a kérdésünkre nem érkezett válasz...

Martinm
martinm@umszki.hu

PHONO PREAMP

Az igazi zeneértők még ma – a digitális technika korszakában – is az ósdi „bakelit" lemezekre esküsznek. Napjainkban már igen kevés zenei anyag jelenik meg ezen a hanghordozó-típuson (pl. diszkós maxi single-ök). Sok ember (pl. én is) még most is őrizgeti régi, poros lemezeit, hiszen nagyon sok olyan muzsika van, amelyet jóval a CD megjelenése előtt adtak ki, és csak bakelit formátumban létezik. Mivel ezek a lemezek könnyen sérülnek és a kezelésük kényelmetlen, ezért kézenfekvő megoldás, hogy valamilyen digitális formában rögzítsük őket. Az egyetlen gond csak az, hogy vagy a PC-t kell a Hi-Fi berendezés közelébe telepíteni, vagy a tornyot kell a számítógéphez cipelni (bár tény, hogy sok felhasználó eleve így használja a gépét).

A TerraTec sokkal egyszerűbb megoldást kínál erre a célra. Phono PreAmp névre hallgató berendezésük egy RIAA-korrektorral egybeépített előerősítő. A készülék a lemezjátszó kimenetéről levett jelet a megfelelő szintre erősíti, és a szükséges jelkorrekciót is elvégzi. A kimenő jelet bármilyen hangkártya vonalbemenete fogadni tudja. Már csak valamilyen hangrögzítő szoftverre van szükségünk, és mehet a digitalizálás.

A Phono PreAmp telepítése igen egyszerű. A készülék a lemezjátszó jelét egy sztereó RCA csatlakozón keresztül fogadja. A felerősített/korrigált jel egy 3,5"-es jack dugóban végződő kábelen keresztül jön ki a dobozból, ezt kell a hangkártyába csatlakoztatni. A tápfeszültséget a hangkártya joystick portjáról kapja. A készülék egyik oldalán egy továbbmenő joystick port is van, így nem kell állandóan átdugdosni a csatlakozókat. Csak úgy mellékesen jegyzem meg – jó pont a TerraTecnek -, hogy az összes csatlakozó aranyozva van.

A Phono PreAmp dobozának oldalán két kapcsolót találhatunk. Az egyik kapcsolóval az előerősítő bemeneti kapacitását állíthatjuk be, a másikkal pedig a kimeneti jelszintet. Tapasztalataim alapján a kapacitás állítgatásával a hangkép semmit sem változott, legalábbis hallható különbséget nem tapasztaltam. Persze lehet, hogy csak a tesztre használt Technics SL BD-20-as sasszé volt immúnis erre. Mindenesetre, ha van módunk, akkor a lemezjátszó leírásában nézzük meg ezt az értéket, és e szerint állítsuk be a készüléket. A kimenő jelszint beállítása hangkártyánként változhat. A tesztre használt Aureal SuperQuad kártya bemenetének erősítését és a PreAmp kimenetét is maximumra állítottam, de még így sem tapasztaltam semmilyen torzítást.

SakmaN
sakman@vogel.hu

INFOBOX

Pixel Multimedia
Tel.: 2666-059

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!

Procomp KT133 SocketA alaplap + AMD Duron 600MHz CPU
47.900,- +Áfa

Használt alkatrészek beszámítása.

AMD Thunderbird 750MHz
43.700,-+áfa

WEB lap tervezés!
Internet előfizetés Hunnet, Telnet
Credigen, OTP hitelügyintézés
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

LS COMPUTER

A NYUGATINÁL ÉS ÚJPESTEN

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással

Modem vásárlása esetén 1 hónap,
Komplett gép + modem esetén 2 hónap
EXTERNET INTERNET
AJÁNDÉKBA
Részletfizetési lehetőség!!
monitor, nyomtató,
notebook és egyéb alkatrész szerviz

1067 Budapest Podmaniczky u. 29. Tel / Fax : 311 - 5456
1042 Budapest Király u. 25. Tel/Fax:370-0631

WWW.LSCOMPUTER.HU Rendeljen most!

5. DIMENZIÓ Bt.

Számítástechnikai szaküzlet
http://www.5dimenzio.hu

Élettartam garancia

- komplett számítógépek
- alkatrészek (rendelésre is)
- számítógép bérlés (300 Ft/ óra)
  internet hozzáféréssel,
  játék lehetőséggel
- folyamatos akciók
- TVNet internethálózat bemutatása
- OTP áruvásárlási gyorskölcsön

Telefon: 280-55-80
Nyitva: hétköznap 10-18 óráig
Szombaton: 9-15 óráig
Budapest XIX. Üllői út 250.
(a Hunyadi mozival szemben)

SigmaLine® Computer

Új és használt konfigurációk, alkatrészek adás- vétele, kedvező hitel lehetőséggel!
Számítógépek átépítése, bővítése és komplett szervizelése

Használt konfigurációk!

Silver — 6 hónap Garancia!
- INTEL 166MMX CPU
- PI ALAPLAP
- 1,3GB HDD
- 16MB SD RAM
- 2 MB VGA
- 36X CD-ROM
- 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ

BRUTTÓ 55.900.-

20% ELŐLEGGEL! OTP HITELRE!

Új konfigurációk!

Gold — 1+2ÉV Garancia!
- INTEL 500 CEL.
- PII 100Mhz ALAPLAP
- 4,3GB HDD, 56K MODEM
- 32MB SD RAM
- 8 MB AGP VGA, SB HANG
- 52X DELTA CD-ROM
- 1,44 FDD, BILL+EGÉR+HÁZ
- 14' SVGA MONITOR

NETTÓ 99.000.-

Használt alkatrészek, kiegészítők BRUTTÓ ÁRAK!

850 WD HDD	9.000.-	INTEL 8MB AGP VGA	7.500.-
INTEL PI. 133Mhz CPU	3.000.-	HÁLÓZATI KÁRTYA 10/100	1.500.-
P I. MMX ALAPLAP	9.500.-	NAGY TORONY HÁZ	5.000.-
P II. LX ALAPLAP	13.000.-	64 MB SD RAM 100Mhz	16.000.-
P II. BX ALAPLAP	16.000.-	HP DESKJET 600C	21.000.-
4 MB AGP VGA	6.000.-	14' SVGA MONITOR	17.000.-
3DFX VOODOO II.	16.000.-	15' SVGA MONITOR	24.000.-
SB COMP. HANGKÁRTYA	2.500.-	17' SVGA MONITOR	40.000.-

Vidéki vásárlóink rendelését postai utánvétel is teljesítjük!

Címünk: 1077 Bp. Dohány u. 54.
Tel.: 352-96-47, 462-03-11 Fax: 462-03-10
Nyitva: H-P:10^00-18^00
www.sigmaline.hu Email: info@sigmaline.hu

Network Game Center

BP. VI. KER. ZICHY J. U. 43.
TEL/FAX: 353-2592

SHOP
- Számítógép konfigurációk és alkatrészek felvásárlása 486-tól
- Számítógép bővítés, átalakítás
- Új konfigurációk összeállítása napi áron, minőségi alkatrészekből 1 nap alatt
- Tesztelt használt alkatrészek értékesítése garanciával
- PC-s házimozi rendszerek DVD-vel, 4.1-es, 5.1-es hangfalszettel
- Komplett irodai rendszerek kiépítése hálózattal, irodai kiegészítőkkel
- Teljeskörű PC-s szaktanácsadás
- Újdonság: DVD adás-vétel
- További információ a weblapunkon

CLUB
- Elkülönített boxok
- 10 hálózatba kötött PIII-600-as gép
- +8 gép a második klubban
- 17"-os monitorok
- Voodoo 3 kártyák
- Logitech 548 egerek
- Fejhallgatók
- A legnépszerűbb játékok
- 3 féle tagsági kártya
  Blue Card 1000 Ft - 300 Ft/óra/gép
  Red Card 2500 Ft - 250 Ft/óra/gép
  Gold Card 4000 Ft - 200 Ft/óra/gép
  Tagsági nélkül - 400 Ft/óra/gép
- Éjszakai gépbérlési lehetőség hétvégén 1500 Ft/fő/éjszaka (minimum 4 fő)
- Telefonos gépfoglalási lehetőség

ÚJDONSÁG: DVD KLUB

NETWORK GAME CENTER
COMPUTER CLUB & SHOP

2. NETWORK GAME CENTER
COMPUTER CLUB

DECEMBER 1-ÉN MEGNYITJUK MÁSODIK SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉK KLUBBUNKAT.

JÓZSEF KRT. 70. I. EM.

WWW.NGC.CO.HU
NGC@PC5STUDIO.HU

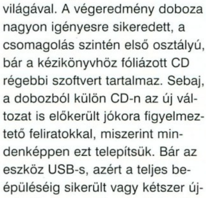
LOGITECH

FFB 2.0

Az erő-visszacsatolásos joystickek piaca mindig is a nyugalom szigetének számított, ahol már jó ideje a Microsoft és a Logitech őrzi közelhasonló pozícióját. Bár a nagyra törő terveket dédelgető Guillemot megpróbálta megingatni a Wingman-Sidewinder univerzum alappilléreit, a kísérlet csúfosan megbukott. A Gravis (most már ugyancsak a Guillemot birodalom részeként), a Saitek, a ThrustMaster ki tudja, miért, továbbra sem képes ütőképes FFB-es megoldást fejleszteni, így a karácsonyi szezon beköszöntével vélhetőleg a piac kétszereplős leosztása mit sem változik. Jönnek viszont az új modellek, melyek a két éve bevezetett, akkor még technológiai újdonságnak számító FFB-es joyok utódjai. Természetesen az alapelgondolás nem változott, ám a designon, a motoron és a kezelő szoftveren mindkét cég jelentős változásokat –hajtott végre. Elsőre a Logitech fejlesztéseit kaptuk kézhez, nem kis örömünkre még a nyugat-európai premiert megelőzően. (Remélhetőleg a következő számban már a „másik oldalt" is be tudjuk majd mutatni nektek.)

WINGMAN FORCE 3D

A Force 3D tulajdonképpen öszvér, melyben keverték a korábbi FFB-es modell motorjának továbbfejlesztett változatát a WingMan Attack formavilágával. A végeredmény doboza nagyon igényesre sikeredett, a csomagolás szintén első osztályú, bár a kézikönyvhöz fóliázott CD régebbi szoftvert tartalmaz. Sebaj, a dobozból külön CD-n az új változat is előkerült jókora figyelmeztető feliratokkal, miszerint mindenképpen ezt telepítsük. Bár az eszköz USB-s, azért a teljes beépüléséig sikerült vagy kétszer újraindítania a rendszert. Ekkor jött az újabb meglepetés: a joyt kalibrálni kell! A digitális megoldásoknak hála, egy ideje végre már PC-n sem kellett ezt az idegesítő procedúrát végigszenvednünk, erre most léptünk egy lépcsőt vissza. Hogy ez minek köszönhető, egyelőre rejtély, ám a folyamat szerencsére nagyon kényelmes, így mindösszesze fél perc elvesztegetett időt eredményezett. A telepítőben már lehetőségünk volt kipróbálni az effekteket, illetve az erő-visszacsatolás intenzitását 100-ról 150%-ra növelni. A szoftveres tuning jót tett a Force 3D-nek, bár ha valaki nem ragaszkodik a kézcsavaró visszacsatolásokhoz, az ilyen módon akár a teljesítményt is csökkentheti.



Külsőre az irányító szembeötlően igényes kivitelezésű, illetve további pozitívum, hogy a talapzat mérete nem árulkodik a beépített motorról. Egyedül az okozott némi csalódást, hogy a kék műanyag borítás nem kapott beépített LED-et, ez ugyanis a gyártó optikai egere esetében nagyon látványos éjszakai használatot eredményezett. Összesen hét tűzgomb, egy HAT, a gázkar és a jobbra-balra tekerhető (twist handle) kormány áll a rendelkezésünkre, ha a Force 3D boldog tulajdonosaként jelentősebb megmérettetésre készülnénk. A gombok programozása a szoftverből szinte gyerekjáték, sőt, ha végeztünk a profil beállításaival, lehetőségünk van „helyből" elindítani a játékokat.

100%-os teljesítményen a joy a játékok alatt nagyon kellemesen szerepelt, éreztük az effekteket, de a realitásnövelő hatások különösen nem befolyásolták az irányítást. 150%-on a teljesítmény már érezhetően növekedett, de a hatások sok újdonsággal nem szolgáltak a korábbi modellek erejét, dinamikáját alapul véve.

WINGMAN STRIKE FORCE 3D

A Force 3D mellett a Logitech elit változatot is készített a FFB-es joystickjából, kifejezetten a hardcore gamerek részére. A különbség már ránézésre is szembeötlő, hiszen a Strike modell a prémium motornak köszönhetően nagyobb talpon terjeszkedik, illetve a botkormány tetején egy második HAT is helyet kapott (leszorítva ezzel a negyedik gombot). Számottevő újítás, hogy a talpon elhelyezett tűzgombok egy görgőt fognak közre, melyre a gyári ajánlás szerint a fegyverrendszerek váltását érdemes konfigurálni. A többletteljesítményt és az ultrarealisztikus visszahatást már a tesztek során érezni lehetett, a 150%-ra kihúzott Strike az alapmodellhez képest határozottan komolyabb láncfűrész és golyószóró effektet demonstrált.

Huzamosabb ideig a StarLancer bevetésein teszteltük, végre élesben is kipróbáltuk a görgő nyújtotta vélt vagy valós előnyöket. A szoftverből két-három perc alatt elvégeztük a konfigurálást, örömteli, hogy a nyolcirányú HAT és a görgő is minden nehézség nélkül programozható. Bár a kezelőfelület kissé puritán látványban részesít, az igényeinket maximálisan jól szolgálja. Arra is lehetőségünk van, hogy a kar érzékenységét állítsuk, vagy épp egy-egy tűzgombra billentyűkombinációkat rögzítsünk. Persze az éles bevetésen még elvégezhetjük a szükséges finomhangolásokat, így már semmi sem menti meg a világot egy új, tehetséges pilóta színre lépésétől.

A StarLancerben nem egészen fél perc volt, míg hozzászoktunk a görgő használatához, majd az ehhez kapcsolódó előnyök kiaknázásához. Mivel a tekerőt le is lehet nyomni, ez egy további funkció elérését eredményezi. A két HAT programozásával, a gombokkal, a gázkarral illetve az új görgő birtokában szinte minden lényeges rendszer vezérlése kényelmesen megoldható. A rakétákat a görgővel választottuk ki, majd a talpon elhelyezett gombbal aktiváltuk. A bal kezes módszert már az első percekben megszerettük, utólag teljesen logikus újításnak tűnik, mely önmagában is képes arra, hogy elgondolkodjunk a Strike változat beszerzésén (gyakorlatilag az összes repülőgép illetve űr-szimulátor esetén jól jöhet, de az autó versenyeken is hasznát vehetjük). Említésre méltó, hogy kicsit jobban kiemelhették volna a jobb kezünk hüvelykujjánál elhelyezett gombot, mert ez néha a csaták hevében nem reagált a lenyomásokra. Ettől eltekintve a joy nagyon precíz, a fogása kényelmes, a FFB-es motor pedig érezhetően komolyabb erőt, illetve részletesebb hatás-visszacsatoló mechanizmust kapott. Mindezt persze nagy adag extra pénzért cserébe, de figyelembe véve, hogy a joyok viszonylag időtálló beruházásnak számítanak, még a régi modellek tulajdonosainak is érdemes elgondolkodniuk a beszerzésén. Amennyiben az első FFB-es joyodat veszed, a megszállottságod és a pénztárcád függvényében jelenleg a Logitech két modellje közül érdemes választanod.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

LOGITECH KORMÁNYOK

Az erő-visszacsatolásos kormányok terén a Microsoft és a Logitech nem tudott kényelmes piacfelosztást realizálni, hiszen a vetélytársak jóval nagyobb érdeklődést mutattak a piac eme szeletéért, mint tették azt korábban a joystickok esetében. Bár a versenyben volt, aki a Microsoft motorját implementálta a saját termékébe, azért az elmondható, hogy alapjában véve a fokozott pezsgés jót tett a választéknak. Születtek érdekes megoldások, így mindenki megtalálhatta a számára megfelelő fejlesztést mind designban, mind a hatások visszaadásának minőségében. A két óriás kiforrott modellje mellett értékelhető, sőt, sokak szerint kiemelkedően jó termékkel rukkolt ki az ACT-Labs és a Guillemot, illetve a noname gyártók is hallatták hangjukat szerényebb képességű, ám a mindenkori piaci ár alá pozícionált kormányaikkal. Talán ennek is szerepe volt abban, hogy a Logitech széria frissítése két olcsó megoldásra fókuszálódott, így sikerült még a force feedbackes modell árát is 100 dollár alá szorítaniuk (fél centtel:)).

LOGITECH FORMULA GT

A belépő szintű modellről túl sok lényegi információt nem közölhetünk, bár kiszolgálja az alapvető igényeket, valójában semmi extrát nem tartalmaz. Persze, mit is várhatunk

50 dollárért? A kormány gameporton csatlakozik a PC-hez, a teljes beépülését pedig a Logitech jól bevált vezérlőszoftvere végzi. A minőségi pedálok ebben az árkategóriában tulajdonképpen már-már extrának tekinthetők, akárcsak az igényes borítás, a hibátlan design és a kormányon elhelyezett váltók. Abban az esetben bátran ajánljuk, ha kifejezetten ellenzed a FFB-es hatásokat, ám ha valami komolyabbra vágysz, mindenképp érdemes a force-os modellre gyűjtened.

LOGITECH FORMULA FORCE GT

Force Feedback kevés pénzért?

A Force GT az alapmodellel teljesen megegyező formatervezést kapott (csak színben különböznek), ám az engine miatt a talapzat méretét növelni kellett. Igaz, ez nem eredményezett látványos eltéréseket, így kezdetben arra gondoltunk, hogy a méretek csökkentése végett a teljesítmény szenved majd csorbát. Ez a tézis egészen a hatások tesztjének lefuttatásáig tartotta magát, mikor is a kormány csodák csodájára valósággal letépte magát a műanyag asztal tetejéről. Ráadásul, végre összetett effektekkel demonstrálták az irányító képességeit, mint az UFO crash és a fahíd. Akárcsak a Strike esetében, ezúttal is lehetőségünk volt a teljesítményt 100-ról 150%-ra növelni, bár mintha az emelkedés kevésbé lett volna marginális.

Éles helyzetekben a kormány tanúbizonyságát adta, hogy a Logitech erő-visszacsatoló mechanizmusa bizony a piacon lévő megoldások közül a legrészletesebb hatás-visszacsatolásra képes. Az Insane demo alatt a terepviszonyoknak megfelelően a kormány folyamatosan remegett a kezünkben, míg a High Stakes és a Nascar Heat inkább az ütközések során és az ideiglenes útviszonyok változása kapcsán aktiválta a motort. A Screamer 4x4 és a Driver kipróbálását követően úgy tűnt, hogy a mai napig az NFS részek tartalmazzák a legélethűbb effekteket, így a leendő boldog tulajdonosoknak a High Stakest feltétlen érdemes telepíteniük.

A vezérlő szoftverben használhatjuk az előre gyártott profilokat, vagy két-három perc alatt összehozhatunk sajátot is. Némi rutinnal a kiforrott művelet még ennyi időt sem igényel, bár az is igaz, hogy az eltárolt infókat néha az elindított játékok teljesen figyelmen kívül hagyják. Ilyenkor kénytelenek vagyunk nagy levegővétel után a programból "pótolni" az irányításra vonatkozó elképzeléseinket.

Kirívó hibákat nem találtunk a Force GT-ben, bár a designon és a gombok minőségén azért látszik, hogy valahol faragni kellett a költségeken. A hatások visszaadásáért felelős engine, illetve az ehhez kapcsolódó technológia viszont az árhoz képest határozottan jó vételnek számít, bár annyira nem áttörő jellegű, hogy a régi FFB-es kormányunkat le kelljen érte cserélni. Karácsonyi ajándéknak azért mindenképp megfontolandó, reméljük, hogy a hazai árakon is látszik majd a Logitech ide vonatkozó eredeti elképzelése.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

Mind tökéletes.

SyncMaster 753DF

A forradalmi **DynaFlat**™ képcsőtechnológia borotvaéles képet nyújt minden eddiginél tisztább és élethűbb színek mellett. A **DynaFlat**™ képcsövön oldalról nézve sem fedezhető fel semmilyen görbület. Végtelen és tökéletes egyenes.

A **SyncMaster 753DF** sík képcsöves monitor digitális Display Director képernyőmenüje segítségével egyszerű és teljeskörű beállítás végezhető. A Multi-layer bevonat minimálisra szorítja a tükröződést, a magas képfrissítési frekvencia tökéletes villogásmentes képet biztosít. A vízszintes képfrekvencia 30-70 kHz a maximális felbontás pedig 1280 x 1024. A monitor természetesen Plug and Play kompatibilis, így azonnal telepíthető Windows és Macintosh környezetben egyaránt.

A **SyncMaster 753DF** maradéktalanul teljesíti a felhasználók védelmét szolgáló legszigorúbb TCO'99 előírást.

www.samsung.hu

NUTEK
True internetcolor
DD
colorific

SAMSUNG ELECTRONICS

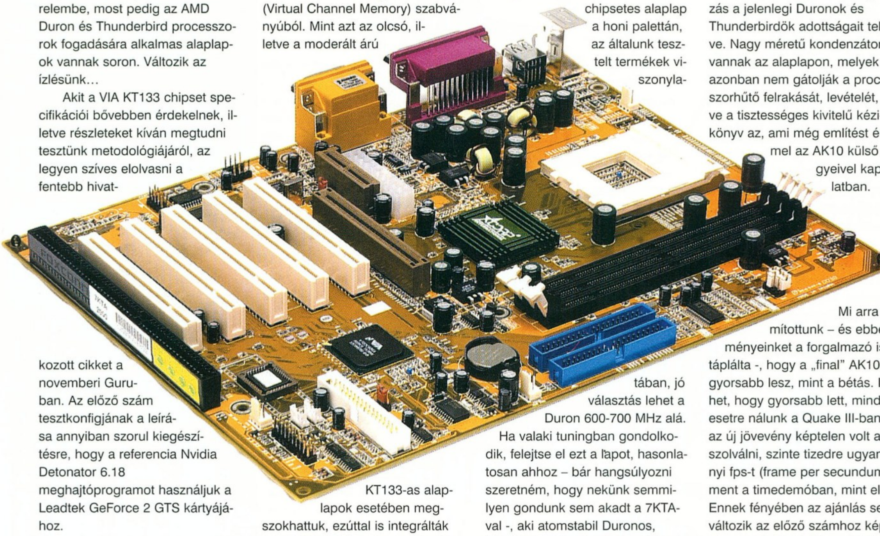
TESZT

SOCKET-A ALAPLAPOK

A CSALÁDREGÉNY MÁSODIK RÉSZE

A szerkesztőségbe beérkező visszajelzések és a különböző Internetes fórumokba írogató olvasóink reakciói alapján az előző szám Socket-A alaplap-tesztjével (PC Guru 2000/11/108: KT-133-as alaplapok) nagyon eltaláltuk, mire vagytok kíváncsiak mostanában. Mivel egyre újabb lapok jönnek ki a VIA KT133 chipset köré épülően, illetve Socket-A foglalattal, ezért folytatjuk megkezdett sorozatunkat – melynek reményeink szerint lesz befejező, harmadik része is. Tudjátok, a Guru hardverrovata egy időben a GeForce 256 chipes videokártyákkal esett szerelembe, most pedig az AMD Duron és Thunderbird processzorok fogadására alkalmas alaplapok vannak soron. Változik az ízlésünk...

Akit a VIA KT133 chipset specifikációi bővebben érdekelnek, illetve részleteket kíván megtudni tesztünk metodológiájáról, az legyen szíves elolvasni a fentebb hivatkozott cikket a novemberi Guruban. Az előző szám tesztkonfigjának a leírása annyiban szorul kiegészítésre, hogy a referencia Nvidia Detonator 6.18 meghajtóprogramot használjuk a Leadtek GeForce 2 GTS kártyájához.



ACORP 7KTA

A hazai piacon igen nagy ismertségnek és többé-kevésbé elismertségnek is örvendő tajvani Acorp márka VIA KT133 chipsetes alaplapja nagy érdeklődésre tarthat számot kedvező vételára miatt.

Az Acorptól már megszokhattuk a napraforgó designos dobozokat, shoebaron azonban mostanáig nem tudott velük igazán megbékélni. Sajnálatos módon a cég tajvani Web site-ja már objektíven szemlélve is silány külsőt mutat annak ellenére, hogy a legfontosabb információk és fájlok mind megtalálhatók rajta. A dobozba tekintve mindjárt jobb kedvre derültünk, hisz védőfólia óvta az alaplap alját, illetve bónuszként kapjuk a termékhez a Norton Antivirus és Ghost programokat. Ezeket a kiegészítőket a gyártóik eleddig csak a márkás lapokhoz adták. A 7KTA kézikönyve átlagos kivitelű, semmi extra vagy minimalizmus.

A normál ATX méretű lap 1 AGP/5 PCI/1 ISA/1 AMR/3 DIMM, bőségesnek tekinthető bővítőréskészlete mellett két USB portot és az UDMA/66 szabványt is támogatja két csatornán, négy eszköz erejéig. A három memóriafoglalatba összesen 768 MB tűfködhető bele PC100/133, vagy VCM (Virtual Channel Memory) szabványúból. Mint azt az olcsó, illetve a moderált árú KT133-as alaplapok esetében megszokhattuk, ezúttal is integrálták az AC'97 audió codecet. A további technikai specifikációit illetően a termék nem igazán támogatja a tuningot, hisz bár a külső FSB értéke feltornászható 133 MHz-ig (ez 110 MHz-ig reális is lehet), az órajelszorzó állítása viszont nem támogatott opció. A 7KTA tisztességes kiállítású lap, viszont a tápcsatlakozó elhelyezését nem tartottuk szerencsésnek, illetve a floppykábel csatolója is igen érdekes helyen és irányba állítva került a „fedélzetre".

Most pedig a lényegről. Az Acorp 7KTA bizony minket is meglepett Quake III Arenában nyújtott teljesítményével. Az „Optimized" BIOS beállításokat használva az alaplap egy szinten teljesített az igen gyors Abit KT7-tel, lenyomva többek között az MSI, a Tyan és a Shuttle tesztünkben szereplő termékeit. Mivel a viszonylag rövidre sikeredett tesztünk során a stabilitással sem akadtak gondok, ezért bátran ajánljuk a 7KTA-t költségérzékeny, leendő Socket-A alaplapvásárlóknak. A szituáció hasonlatos az Amptron alaplapjához mind árban mind teljesítményben, viszont az Acorp terméke sokkal komolyabb bővíthetőséget biztosít a felhasználó számára.

A bruttó 35 000 forint körül járó Acorp 7KTA a jelenlegi legjobb ár/teljesítmény/bővíthetőség mutatóval rendelkező VIA KT133 chipsetes alaplap a honi palettán, az általunk tesztelt termékek viszonylatában, jó választás lehet a Duron 600-700 MHz alá. Ha valaki tuningban gondolkodik, felejtse el ezt a lapot, hasonlatosan ahhoz – bár hangsúlyozni szeretném, hogy nekünk semmilyen gondunk sem akadt a 7KTA-val -, aki atomstabil Duronos, Thunderbirdös gépet akar építeni. Ezekre a feladatokra ott az Epox 8KTA+-sza.

SHUTTLE AK10

Jó memóriával (khmm, az emberi agyban találhatóra gondoljatok most) megáldott olvasóink most felszisszenhetnek: ez az alaplap már szerepelt az előző körben is! Igazuk van. Az AK10 azonban nem azért került bele ismét látókörünkbe, mert szép ajándékot kapunk Karácsonyra a forgalmazótól, hanem mert megérkezett a végleges, kiskereskedelembe szánt változata (mint azt az előző tesztben említettük, a másik nálunk járt AK10 bétás, forgalmazói/újságírói tesztpéldány volt).

Más kérdés, hogy meglátásunk szerint sok változtatás nem történt az alaplapon, amíg a végső termék stádiumba került, legalábbis külsődleges jegyeit illetően: 1 AGP/5 PCI/3 DIMM (max. 1,5 GB, PC100/133, VCM) bővítőrés, 2 USB port, UDMA/66 támogatás, AC'97 codec, alaplapi Power LED és jumper nélküli setup a jellemzők. A végleges AK10 sem támogatja az órajelszorzó állítását, ezért tuninghoz nem javallott, ellenben a külső rendszerbusz sebessége 66-tól 147 MHz-ig állítható, ami kissé csók a halottnak jellegű húzás a jelenlegi Duronok és Thunderbirdök adottságait tekintve. Nagy méretű kondenzátorok vannak az alaplapon, melyek azonban nem gátolják a processzorhűtő felrakását, levételét, illetve a tisztességes kivitelű kézikönyv az, ami még említést érdemel az AK10 külső jegyeivel kapcsolatban.

Mi arra számítottunk – és ebbéli reményeinket a forgalmazó is táplálta -, hogy a „final" AK10 gyorsabb lesz, mint a bétás. Lehet, hogy gyorsabb lett, mindenesetre nálunk a Quake III-ban ezt az új jövevény képtelen volt abszolválni, szinte tizedre ugyanannyi fps-t (frame per secundum) ment a timedemóban, mint elődje. Ennek fényében az ajánlás sem változik az előző számhoz képest, bár az előre jelzett bruttó 50 ezer forintos ár 46 rugó köré szelídült. Ezen az áron a Shuttle középkategóriás termékkel képviselteti magát a Socket-A mezőnyben. Aki stabil, tuningmentes Duron/Thunderbird gépkörnyezetre vágyik megfizethető áron, extrák nélkül, az benevezhet a Shuttle AK10-re, viszont ezért az árért már a Soltek SL-75KV-ja is megfontolandó.

SOYO SY-K7VTA

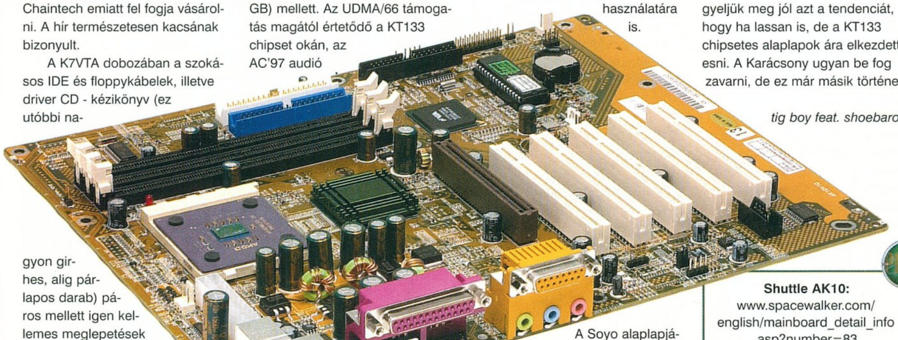
Az ugyancsak jó reputációnak örvendő Soyo terméke a következő, egyben utolsó tesztalany jelen írásunkban, nevesítve az SY-K7VTA. Érdekességképpen meg-

Gyártó	Modell	Quake3*	Forgalmazó	Tel	Ár (bruttó kisker)
Abit	KT7	63.6, 67.2	Mycom	204-5444	51,200
Abit	KT7 Raid	63.1, 67.1	Mycom	204-5444	57,500
Amptron	M805LR	67.1, 67.6	Lake1000	431-8730	35,600
Asus	A7V	69.1, 69.1	Macroda	214-2392	54,000
Epox	8KTA+	69.1, 69.3	Herta	322-2232	48,600
Shuttle	AK10 béta	66.6, 66.6	Juventus-Team	469-5847	50,000
MSI	K7T Pro	62.4, 65.4	Kelly-Tech	350-1246	49,300
Soltek	SL-75KV	65.1, 70.5	Kelly-Tech	350-1246	45,600
Tyan	Trinity KT	65.1, 65.1	CHS	451-3500	53,900
Soyo	K7VTA	54.6, 67	Ypsylon	208-3919	39,300
Shuttle	AK10	66.6, 66,7	Juventus-Team	469-5847	46,200
Acorp	7KTA	56.3, 67.2	Mycom	204-5444	36,000

*optimalizált BIOS beállítás/tweakelt beállítás

említem, hogy november elején felröppentek kósza pletykák arról, hogy a Soyo európai részlege csődöt fog jelenteni, illetve a Chaintech emiatt fel fogja vásárolni. A hír természetesen kacsának bizonyult.

A K7VTA dobozában a szokásos IDE és floppykábelek, illetve driver CD - kézikönyv (ez utóbbi nagyon girhes, alig párlapos darab) páros mellett igen kellemes meglepetések találhatók. Először is egy csomag szilikonpaszta, amely annak ellenére, hogy nagyon fontos segédeszköz az új processzor/alaplap kombó összepárosításakor, a legtöbb gyártó dobozaiból kimarad. A másik plusz a „Super 8-in-1" elnevezésű programcsomag, amelyben megtalálható a Norton Antivirus 2000, illetve Ghost mellett az Adobe Active Share is.



Maga az alaplap 1 AGP, 5 PCI és 1 ISA bővítőréssel kiszerelve kapható, a két USB port és 3 DIMM memóriafoglalat (max. 1,5 GB) mellett. Az UDMA/66 támogatás magától értetődő a KT133 chipset okán, az AC'97 audió codec jelenléte pedig a felhasználói költségek csökkentését teszi lehetővé. Az alaplapra helyezett, az áram átfolyását jelző LED szinte már standard szolgáltatásnak tekinthető napjaink lapjain, ami szerencsére kevésbé mondható el a K7VTA-n szerencsétlenül elhelyezett tápcsatlakozóról. Baromi nehéz hozzáférni, amit összességében csak kevéssé homályosít el az a tény, hogy a Socket 462 foglalat körül azonban bőségesen akad hely akár brutálisabb hűtés használatára is.

A Soyo alaplapjának stabilitásával gondok nem akadtak, mint ahogy a sebességével sem. A Q3 teszt mérései alapján ez a termék a stabil középmezőnyben végzett, lényegében egy szinten az Abit KT7 Raid lapjával. Mivel a Soyo SY-K7VTA kiskereskedelmi ára a bruttó 40 ezer forint alatt marad, ezért remek választás lehet azok számára, akik márkás, stabil – emellett fejlett hardverfigyelő funkciókkal felruházott -, ám romlásba nem döntő árcédulájú Duronos, Thunderbirdös rendszert szeretnének építeni – a komolyabb tuning lehetősége nélkül, hiszen azt a K7VTA nem támogatja.

HOGYAN TOVÁBB?

Mivel jelen mini körképünkben csak három alaplap szerepelt, ezért összesített ajánlásra most nem kerül sor. Mint azt már a bevezetőben említettem, terveink közt szerepel a KT133-as teleregény trilógiává történő felbővítése, ennek kapcsán többek között az alábbi versenyzőket szeretnénk megtekinteni: Soltek SL-75KV+, Gigabyte GA-7ZXR és az Aristo Socket-A lapja, meg persze, ami még becsordogál a leadásig – nyitottak vagyunk. Addig is figyeljük meg jól azt a tendenciát, hogy ha lassan is, de a KT133 chipsetes alaplapok ára elkezdett esni. A Karácsony ugyan be fog zavarni, de ez már másik történet.

tig boy feat. shoebaron

Shuttle AK10:
www.spacewalker.com/english/mainboard_detail_info.asp?number=83
Acorp 7KTA:
www.acorp.com.tw/Common/Product/Product.asp?SN=43
legfrissebb BIOS:
www.acorp.com.tw/Common/BIOS/2m/7kta12s.exe
Soyo SY-K7VTA:
www.soyo.com.tw/product/k7vta.htm
legfrissebb BIOS:
www.soyo.com.tw/cgi-bin/prodinfo.exe?track=regular&board686=K7VTA&bios=1

Excalibur HARDWARE

Budapest
VII. ker., Huszár u. 8.
(Keleti pályaudvartól 2 percre)
Telefon/fax: 341-2471
E-mail: xcalibur@matavnet.hu

Szeged
Fürj u. 92/B (EkoPark)
Telefon: (06-62) 439-139

Soltvadkert
Kossuth tér 1-3.
Telefon: (06-78) 482-497

Excalibur Hardware Kft.

Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig: 9–18 óráig, szombaton: 9–13 óráig • www.excalibur.hu

Karácsonyi ajánlatunk:
Jelen konfiguráció vásárlása esetén, nettó
9999 Forint
befizetése mellett kicseréljük a számítógépben lévő CD-t egy
Panasonic DVD-re!

Kezes nélküli, kedvező részletfizetési lehetőség!

Pentium III 600 MHz
17"-os Proview monitorral

Procomp BVC-3A alaplap,
128 MB SD RAM,
Quantum 20 GB HDD,
ATI Xpert 128 16 MB videokártya,
48X CD-ROM, 1,44 MB FDD,
Sound Blaster 128 hangkártya,
Genius SP-G16 hangfalpár,
ATX ház, billentyűzet,
Genius NetScroll egér, egérpad

239 900 Ft

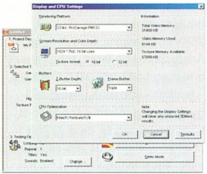
Áraink az áfát nem tartalmazzák! Akciónk a készlet erejéig érvényes és a változtatás jogát fenntartjuk! (A fotó illusztráció.)

INTEGRÁLT LAPKAKÉSZLETEK II.

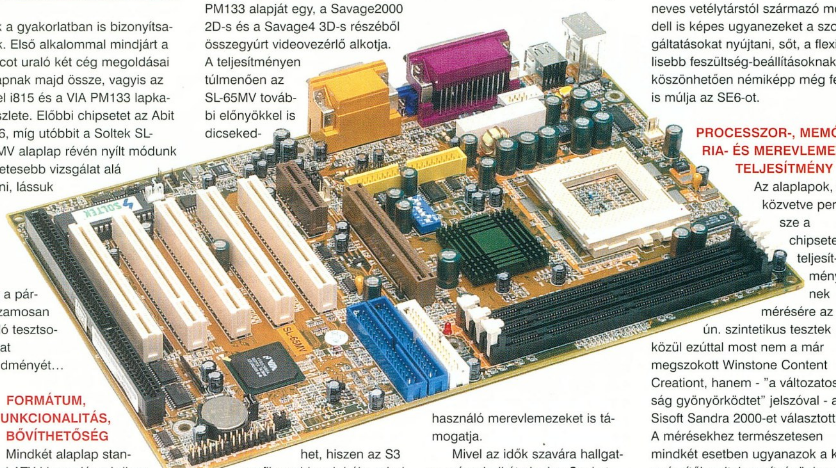
INTEL I815 VS. VIA PM133

Bevezetés

A PC Guru 2000/11. számában részletesen megvizsgáltuk a jelenleg elérhető integrált chipsetek tulajdonságait, s a technikai specifikációk összehasonlítása után most végre annak is eljött az ideje, hogy a konkurens termé-

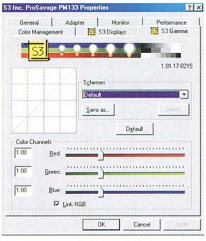


kek a gyakorlatban is bizonyítsanak. Első alkalommal mindjárt a piacot uraló két cég megoldásai csapnak majd össze, vagyis az Intel i815 és a VIA PM133 lapkakészlete. Előbbi chipsetet az Abit SE6, míg utóbbit a Soltek SL-65MV alaplap révén nyílt módunk tüzetesebb vizsgálat alá vetni, lássuk hát a párhuzamosan zajló tesztsorozat eredményét...



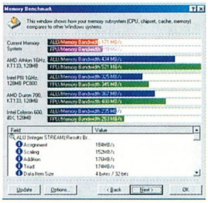
FORMÁTUM, FUNKCIONALITÁS, BŐVÍTHETŐSÉG

Mindkét alaplap standard ATX kiszereléssel dicsekedhet, s a szabvány nyújtotta meglehetősen széles lehetőségek ellenére méretük is csaknem megegyezik. Integrált lapkakészletekről lévén szó, természetesen mind az Abit SE6, mind a Soltek SL-65MV rendelkezik saját audio- és videovezérlővel, sajnos azonban a lehetséges további funkciók (hálózati csatoló, modem) implementálására egyik esetben sem került sor. Nem túl szívderítő módon az Abit modellje esetében a grafikáért az a már szinte megszokottnak mondható Intel i752-es grafikus lapka a felelős, amely elődjével, az i810(E)-ben található i740-nel karöltve sikerrel pályázik a legnyomorúságosabb 3D "lassító" megtisztelő címére; az SE6-ba ráadásul az az ajánlott 4MB-nyi frame buffer sem került beépítésre, amely némiképp javíthatott volna az igencsak lehangoló teljesítményen. A Soltek terméke e téren elméletileg jóval erőteljesebb megoldást képes felmutatni, hiszen a PM133 alapját egy, a Savage2000 2D-s és a Savage4 3D-s részéből összegyúrt videovezérlő alkotja. A teljesítményen túlmenően az SL-65MV további előnyökkel is dicsekedhet, hiszen az S3 grafikus chipnek hála, mind a 32-bites megjelenést, mind a hardveres textúratömörítést támogatja, míg a 3D-ben kizárólag 16-biten renderelni képes i752 esetében természetesen szó sem lehet ilyesmikről. A hanghatásokért a Soltek alaplap esetében egy, a VIA által közelebbről (valószínűleg nem véletlenül) meg nem nevezett gyártótól származó audio codec hivatott gondoskodni; sajnos az Abit modellje esetében a helyzet még ennél is súlyosabb, ti. itt az az ALS100 lapka tűnik fel, amelynek "előnyös" tulajdonságairól már részletesen értekeztünk a PC Guru audio chipset guide-ban.



Bővíthetőség terén viszont mindkét alaplap jelesre vizsgázott, hiszen az 1-1 AMR, 3-3 DIMM, és 4-4 USB csatlakozó igazán nem mondható kevésnek. Ugyancsak mindkét gyártmányra jellemző az addicionális 4x AGP port megléte, ami bizony jó szolgálatot tehet, ha igényeink már kinőtték az integrált videovezérlő nyújtotta lehetőségeket. Az Abit SE6 és a Soltek SL-65MV között tulajdonképpen csak a PCI slotok számában figyelhető meg eltérés: míg előbbi 6, utóbbi "csak" 5 csatlakozóval rendelkezik, igaz, ezt a plusz 1 ISA konnektor némileg ellensúlyozza. Természetesen IDE csatlakozóból is a megszokott 2 darabbal találkozhatunk, itt viszont az Abit modelljének javára írandó, hogy a legújabbnak számító Intel ICH2 (I/O Controller Hub) révén már az ATA100-as adatátviteli szabványt használó merevlemezeket is támogatja.

Mivel az idők szavára hallgatva már mindkét alaplap Socket 370-es processzorfoglalattal rendelkezik, a fejlett konfigurációs képességek megléte (beleértve az alternatív FSB- és feszültség-beállításokat) különös jelentőséget kapott, hiszen így nem nyílik lehetőségünk a Slotket átalakítók révén megszokott túlhajtási opciók igénybevételére. Nos, örömmel jelenthetem, hogy a helyzet e téren korántsem reménytelen, hiszen mind az Abit SE6, mind a Soltek SL-65MV fel van készítve az ilyesfajta felhasználói igényekre. Előbbin a szinte már a gyártó névjegyének számító SoftMenu II-es verziója fogad bennünket, így természetesen minden túlhajtási funkció biztosított, ám érdekes módon az utóbbi, talán kevésbé neves vetélytárstól származó modell is képes ugyanezeket a szolgáltatásokat nyújtani, sőt, a flexibilisebb feszültség-beállításoknak köszönhetően némiképp még felül is múlja az SE6-ot.



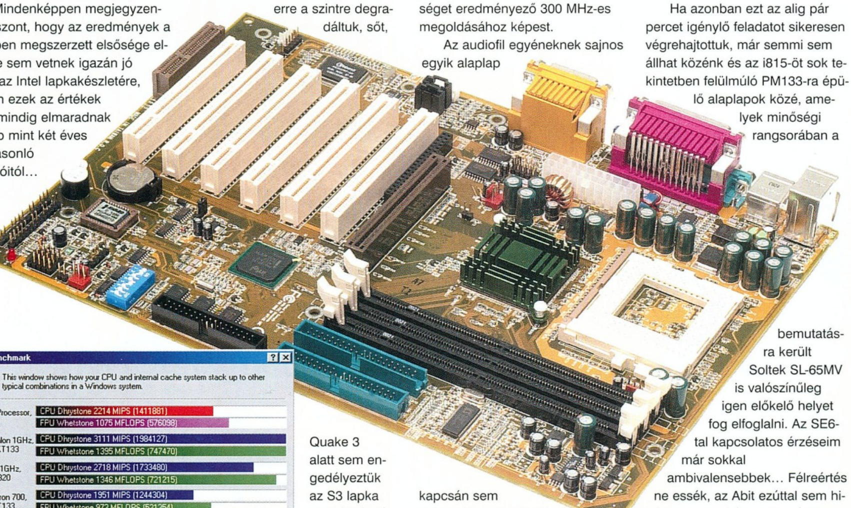
PROCESSZOR-, MEMÓRIA- ÉS MEREVLEMEZ-TELJESÍTMÉNY

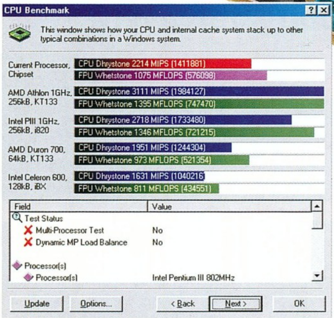
Az alaplapok, s közvetve persze a chipsetek teljesítményének mérésére az ún. szintetikus tesztek közül ezúttal most nem a már megszokott Winstone Content Creationt, hanem - "a változatosság gyönyörködtet" jelszóval - a Sisoft Sandra 2000-et választottuk. A mérésekhez természetesen mindkét esetben ugyanazok a kiegészítők voltak segítségünkre, vagyis egy 800 MHz FCPGA Coppermine processzor mellett egy 7200-as fordulatszámú, 15 GB-os Quantum merevlemez, és egy mezei 128 MB-os PC100-as SDRAM memóriamodul. Az eredmények:

Benchmark	Abit SE6 (i815)	Soltek SL-65MV (PM133)
Sisoft Sandra 2000		
CPU (Mips)	2214	2211
FPU (Mflops)	1075	1074
ALU memória sávszélesség (MB/sec)	171	154
FPU memória sávszélesség (MB/sec)	189	173
Merevlemez indexérték	13448	13175

Mint az a táblázat adataiból is látható, a processzor- és merevlemez-teljesítmény esetében a két alaplap közötti különbség elhanyagolhatónak mondható. Egé-

szen más a helyzet viszont a memória-sávszélesség terén, ami mindig is a VIA chipsetek leggyengébb pontjának számított, így nem véletlen, hogy az i815 fölénye e téren teljességgel egyértelmű. Mindenképpen megjegyzendő viszont, hogy az eredmények a tesztben megszerzett elsősége ellenére sem vetnek igazán jó fényt az Intel lapkakészletére, hiszen ezek az értékek még mindig elmaradnak a több mint két éves BX hasonló mutatóitól…





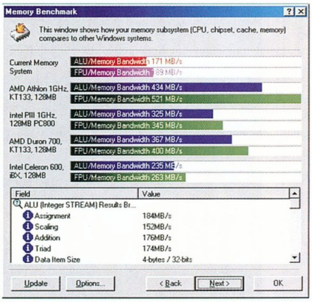
GRAFIKUS TELJESÍTMÉNY, KÉP- ÉS HANGMINŐSÉG

Végre elérkeztünk ahhoz a területhez, amely az integrált chipsetek közötti rangsorban a legfontosabb differenciáló tényező. Természetesen a videovezérlő 3D-s teljesítményéről van szó, amelyet fontos szempontként egészít ki a játékélményt alapvetően befolyásoló kép- és hangminőség is. A 3D gyorsítók sebességének mérésére a Quake3 mellett a 3DMark 2000-et is felhasználtuk, hiszen míg az előbbi program OpenGL alapú lévén csak a szoftverek igen kis hányadával kapcsolatos teljesítményről tud megbízható képet adni, addig utóbbi ugyebár közvetve az alkalmazások kb. 95 százalékát reprezentálja… A tárgyra térve:

Benchmark	Abit SE6 (i815)	Soltek SL-65MV (PM133)
Quake3		
640x480 - 16 bites színmélység (képkocka/másodperc)	27.3	40.7
3DMark 2000		
640x480 - 16 bites színmélység	1744	1891
800x600 - 16 bites színmélység	1280	1412

Szegény i815… Próbáltunk igazán nagyvonalúak lenni vele: mivel az Intel grafikus chipje legfeljebb 8 MB-nyi memóriát képes kezelni, az egyenlőség jegyében a 32 MB-ra is kapacitált PM133-at is erre a szintre degradáltuk, sőt, Quake 3 alatt sem engedélyeztük az S3 lapka teljesítményét nagyban növelő hardveres textúratömörítést (S3TC). Ennek ellenére az ID üdvöskéje alatt a VIA-Soltek páros megoldása közel 50 százalékkal bizonyult gyorsabbnak, és akkor még nem is szóltunk az i815 32-bites megjelenítésének teljes hiányáról…(ami a tesztek során használt színmélységet kényszerűen 16-bitesre korlátozta). Az Intel chipsetének helyzetét csak tovább súlyosbítja a kritikán aluli minőségű RAMDAC, amely igencsak elmosódott képet produkál a PM133 megfelelő élességet eredményező 300 MHz-es megoldásához képest.

Az audiofil egyéneknek sajnos egyik alaplap kapcsán sem tudok túlzottan biztatóakat mondani, hiszen e téren mindkét modell feltűnő igénytelenségével tüntetett. A negatív tartományokban zajló versengés győztese hajszálnyival talán az i815 alapú Abit SE6 lett: az általa produkált pufogó hangok szörnyűségét valószínűleg a szépérzékükről kevéssé ismert Vogonok is nehezen tolerálnák…



BEFEJEZÉS

Mielőtt rátérnénk a tényleges befejezésre, mindenképpen néhány szót kell ejtenünk a vizsgált alaplapok stabilitásáról. E téren egyik gyártmány esetében sem találtunk különösebb kifogásolnivalót, tehát az egyesek által megbízhatatlannak bélyegzett VIA lapkakészletet használó Soltek SL-65MV semmivel sem bizonyult hibákra hajlamosabbnak, mint az Intel chipsetes Abit SE6. Arra azonban mindenképpen felhívnánk a felhasználók figyelmét, hogy a VIA megoldásainak az Inteltől eltérő AGP és I/O architektúrája miatt erősen javasolt a legfrissebb BIOS és "4 in 1" meghajtócsomag telepítése, különben az eredetileg az amerikai cég lapkakészleteire optimalizált MS Windows teljesítménye… khm… finoman szólva is nem lesz az igazi.

Ha azonban ezt az alig pár percet igénylő feladatot sikeresen végrehajtottuk, már semmi sem állhat közénk és az i815-öt sok tekintetben felülmúló PM133-ra épülő alaplapok közé, amelyek minőségi rangsorában a bemutatásra került Soltek SL-65MV is valószínűleg igen előkelő helyet fog elfoglalni. Az SE6-tal kapcsolatos érzéseim már sokkal ambivalensebbek… Félreértés ne essék, az Abit ezúttal sem hibázott, ez kiváló alaplap, ám továbbra sem értem, hogy az Intel pontosan melyik felhasználói szegmensbe is pozícionálta új chipsetét. Ti. amennyiben integrált megoldásnak szánta, nos, akkor kötve hiszem, hogy a vetélytársak (Ali TNT2, ATI Art-X, SIS630S, VIA PM133) közötti leggyengébb grafikus teljesítménnyel bármiféle esélye volna a kicsit is körültekintő vásárlók megnyerésére. Ha viszont a professzionálisabb szintet megcélzó (értsd: külön videó- és audiovezérlőt igénylő) felhasználóknak kívánt kedveskedni, akkor a komoly árfelhajtó tényezőt jelentő pluszfunkciók implementálása érthetetlen. Ismétlem, tulajdonképpen egy rossz szavunk sem lehet az Abit SE6-ra, de a korántsem olcsó i815-nek "köszönhetően" közel 10 000 forinttal alacsonyabb árszinten juthatunk hasonló teljesítményű és stabilitású, ugyancsak neves gyártóktól származó VIA lapkakészletes alaplapokhoz.

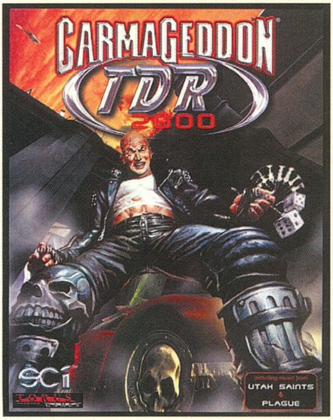
Joshua & Shoo Support Team

INFOBOX

Abit SE6 - i815
Mycom
Tel.: 204-5444

Soltek SL-65MV - PM 133
Kelly-Tech
Tel.: 350-1246

PC Guru 2000/09 Grand Prix 3 játék nyertesei:



F1 Grand Prix 3 PC CD-t nyert:
Köteles Sándorné - 5820 Mezőhegyes
Birkás Péter - 1212 Budapest
Schmera Roland - 2510 Dorog

F1 Grand Prix 3 pólót nyert:
Kiss Szabolcs - 8900 Zalaegerszeg
Gödölle Péter - 9028 Győr
Rozmanith Andrea - 1213 Budapest
Bíró Ferenc - 5000 Szolnok
Buzás Krisztián - 1114 Budapest

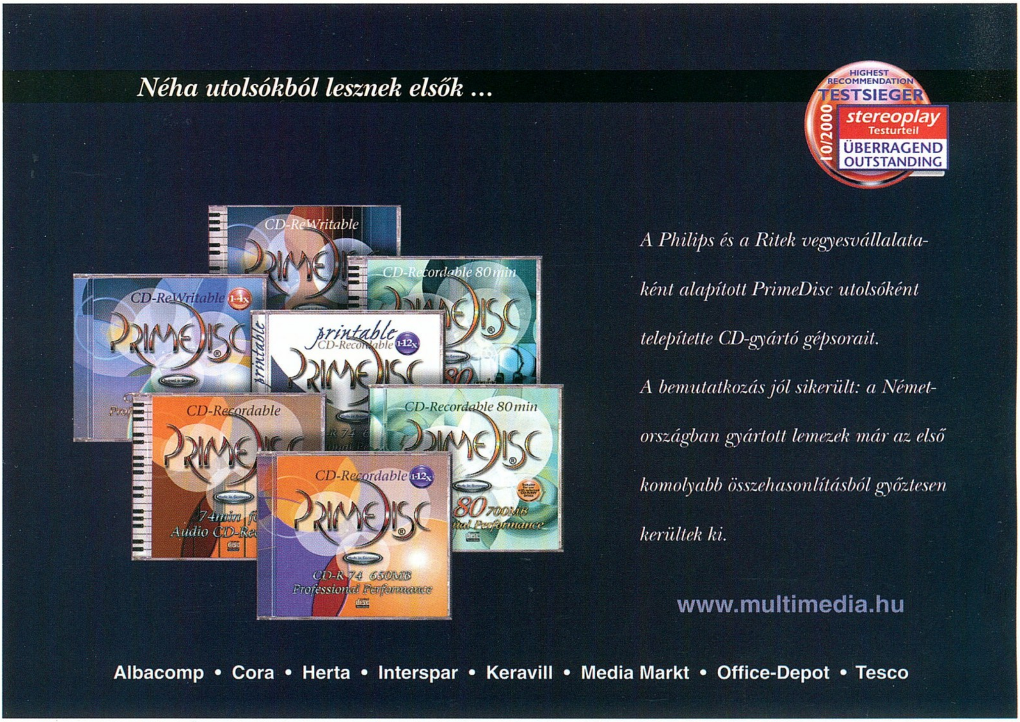
F1 Grand Prix 3 posztert nyert:
Pesti József - 6000 Kecskemét
Gazsi Péter - 1117 Budapest
Viszkei Mihály - 1146 Budapest
Szentpéteri Lajos - 5340 Kunhegyes
Boldog Gábor - 2800 Tatabánya
Abonyi Attila - 1214 Budapest
Nyíkos Attila - 1046 Budapest
Oltyán Ferenc - 9090 Pannonhalma
Csanádi Géza - 1173 Budapest

PC Guru 2000/10 Carmageddon TDR 2000 játék nyertesei:

Carmageddon TDR 2000 PC CD-t nyert:
Kálovits Bálint - 9700 Szombathely
Fitus Máté - 4440 Tiszavasvári
Tobak Zsolt - 8330 Sümeg

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

5. Dimenzió 91
Acomp 3
Balati Computer 91
CD Galaxis 20
CD Multimedia Kft 127
Channel 42 83
Compserv TC 86
Corg Computer 99
East Computer 86
Extreme 86
Fan Computer 127
Fefo Computer 87
H&H 31
Hardverem '96 87
Herta .... BII
KellyTech 35
Lord Computer 86
LS Computer 91
Major Kiado 98
MC&CD 119
Napfény Kereskedelmi Kft. 99
PC5 Studio 91
Pixel Multimedia .... BIII
Ready Computer 99
Samsung .... BIV, 93
Sigma Computer 91
Spieler 98
TransAm 87
Travelbox 53
VTCD 129
Westend MM 59
Win Computer 86


Néha utolsókból lesznek elsők ...
HIGHEST RECOMMENDATION
TESTSIEGER
stereoplay
Testurteil
ÜBERRAGEND
OUTSTANDING
10/2000
CD-ReWritable
CD-Recordable 80 min
printable
CD-Recordable
PrimeDisc
A Philips és a Ritek vegyesvállalata-
ként alapított PrimeDisc utolsóként
telepítette CD-gyártó gépsorait.
A bemutatkozás jól sikerült: a Német-
országban gyártott lemezek már az első
komolyabb összehasonlításból győztesen
kerültek ki.
www.multimedia.hu
Albacomp • Cora • Herta • Interspar • Keravill • Media Markt • Office-Depot • Tesco

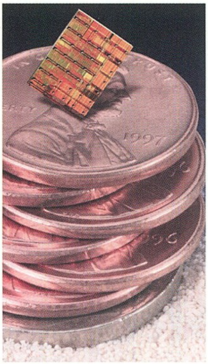
Ready COMPUTERS
READY
COMPKER KFT.
1054 Budapest, Vadász u. 36.
Konfigurációk 1+2 év garanciával
Olcsóbb árfekvésű és minőségi alkatrészek,
tartozékok, kiegészítők széles választéka.
Tel.: 331-0518 Fax: 311-8671 Nyitva: H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
WWW.READY.HU
Árlista faxra:
2-333-666/1310#

CORG COMPUTER
CORG COMPUTER KFT.
1111 BARTÓK BÉLA ÚT 46.
TEL.: 466-6675, 386-9810
FAX: 365-6165
Digitális Videó és Audió Centrum
Szinte minden, amire a digitális képalkotástól a feldolgozásig szüksége lehet.
DIGITÁLIS VIDEÓ ESZKÖZÖK
• DV editáló rendszerek
Canopus Raptor és EzDV kártyák – a kategória legjobbjai
Pinnacle – teljes termékskála
Matrox RT2000 – a filmszerkesztés új standardja; a legkeresettebb editáló rendszer
• DV és D8 kamkorderek
Sony, Panasonic, Canon
A nálunk vásárolt Sony és Panasonic kamkordereken díjmentesen alakítjuk ki a DV bemenetet!
Hihetetlen árzuhanás!
• MPEG-I és MPEG-II rendszerek Hardver eszközök már nettó 138e Ft-tól
DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK
A digitális kamera, amivel már a profik is elégedettek lehetnek:
• Nikon Coolpix 990
A Digital Camera szaklap ítélete: best buy: unrivalled photographic features
• További kínálatunk
– a NIKON digitális kamerák és scannerek teljes választéka
– állványok, vakuk, kiegészítők
Részletes ajánlatainkat keresse web lapjainkon:
http://www.corg.hu

TÚL AZ X86-OS SIRALOMVÖLGYÖN

IBM POWER4 – 2X POWER = F4?

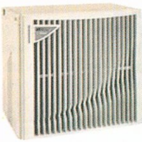
Mint ahogy az sorozatunk előző részéből is kiderült, az IBM ugyan mindig is élenjárt az innovatívabbnál innovatívabb mikroprocesszorok kifejlesztésében, ám a cégen belüli hibás döntések következtében csaknem mindannyiszor elmulasztotta az azokból származó üzleti nyereség realizálását. Nem véletlen tehát, hogy a Power architektúra mérsékelt üzleti és még mérsékeltebb szakmai sikere után a Nagy Kék immár mindkét téren valódi áttörésre vágyott: ennek a törekvésnek a jegyében született meg az a Power4, amely a megszokottól igencsak eltérő filozófiával közelít a processzorok felépítéséhez. Az amerikai vállalat mérnökei ti. ahelyett, hogy pl. az Intel IA-64-hez hasonlóan teljesen új alapokról kezdték volna a fejlesztést, megtartották a Power architektúra előnyös tulajdonságait, ám kihasználva az IBM fejlett gyártástechnológiája adta lehetőségeket, két (!) processzormagot integráltak egyetlen lapkára.



Ahhoz persze, hogy a fenti megoldás az elméleten túl a gyakorlatban is hatékonynak bizonyuljon, számos ponton kellett változtatni: elsőnek mindjárt itt van a méretes (kb. 3x 0,5 MB), 8-utas, asszociatív, másodszintű gyorsítótár, amelyet azonban nem külön-külön rendeltek az egyes processzorokhoz, hanem mindkét egység számára láthatóvá tették azokat, nagyban növelve az összesített sávszélességet. A Level1 cache a Compaq Alpha esetében látottakhoz hasonlóan külön adat- és utasításrészre tagolódik (32 ill. 64 KB), újdonság viszont az akár 128 MB-ig is növelhető harmadszintű gyorsítótár feltűnése, amely azonban fizikailag már a chipen kívül helyezkedik el (igaz, maga az L3 cache vezérlő még azon belül található). Említést érdemel továbbá az első és a másodszintű gyorsítótár közötti döbbenetes sávszélesség, amely nem kevesebb, mint 100 GB/másodperc; ezt már csak az a Level2 cache-en belüli érték képes felülmúlni, amely soha nem látott iparági rekordot sejtet (144 GB/másodperc). Összehasonlításképpen: az Intel Pentium III és IV hasonló mutatói 16 és 48 GB/másodperc... az előbbinél még a Power4 harmadszintű, külső gyorsítótára is sebesebb. A legújabb generációs RISC alapú processzorok sávszélesség terén mutatkozó óriási fölénye egyébként főleg annak köszönhető, hogy x86-os vetélytársaiktól eltérően az I/O és memóriavezérlést a chipen belül oldják meg, nem pedig külső alkotóelemekre bízzák azokat. Ugyanis amint ezek a funkciók a központi egységen kívülre kerülnek, máris ki vannak szolgáltatva a rendszer szűk keresztmetszeteinek, ami az Intel megoldásai esetében ugyebár az SDRAM és RDRAM memóriacsatornák igencsak csekély sávszélességében (1+ ill. 3,2 GB) nyilvánul meg.

Visszatérve a Power4 architektúrához: a fent említett funkciókon túl ugyancsak a chip ad otthont azoknak a nagy sebességű, processzorok közötti kapcsolatoknak, amelyek révén akár 4 egység is integrálható egyetlen MCM-be, vagyis Multi-Chip Module-ba. Rá-

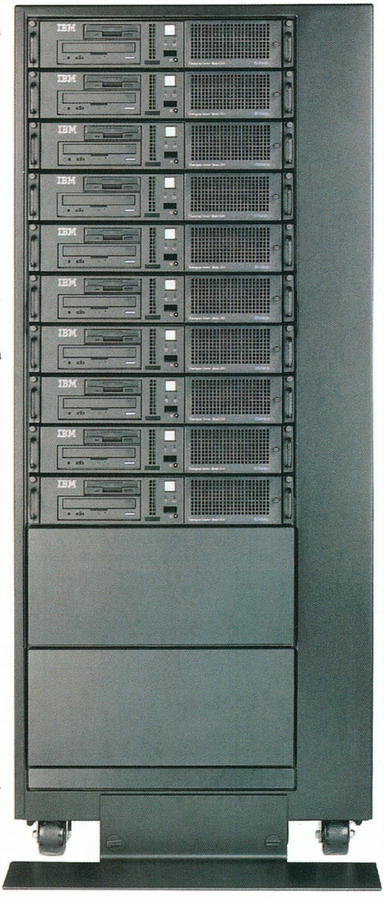
adásul egy adott MCM-en belül az erőforrások jóval nagyobb részben megosztottak, mint a napjainkra jellemző SMP (Symmetric Multiprocessing) rendszerekben, így nem csoda, hogy már egyetlen MCM teljesítménye is messze felülmúlja egy hagyományos 8 processzoros konfigurációét. A dinamikus, szuperskalár felépítés, és a RISC architektúrák számos generációjának kifejlesztése során szerzett tapasztalatokra építkező CPU és FPU tervezés mondhatni már csak hab a tortán, csakúgy, mint a jóval 1 GHz feletti működési frekvencia. Ha mindehhez még hozzávesszük, hogy az IBM boszorkánykonyhájában máris kotyvasztják a Power4 utódja összetevőinek receptjét, nos akkor ismételten csak elismeréssel adózhatunk a Kék Óriás teljesítményének.



HP PA-RISC – PROCESSZOR-LEVIATÁN, SZÖRNYETEG-GYORSÍTÓTÁRRAL

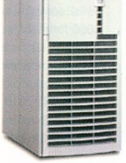
Lám-lám, a Motorola után ismét egy cég, amely a felhasználók előtt nem elsősorban saját fejlesztésű RISC processzoros rendszereiről, hanem jóval inkább nyomtatóiról, adatmentési és digitális képfeldolgozási eszközeiről, s persze PC-iről közismert. Pedig akárcsak a Motorola PowerPC, úgy a Hewlett-Packard PA, vagyis Precision Architecture RISC megoldásai is megérdemlik a figyelmet, hiszen mind a mai napig a UNIX-os szerverpiac harmadik helyét biztosítják az amerikai cég számára.

A HP első PA-RISC processzorai még valamikor a 90-es évek kezdetén látták meg a napvilágot, s kezdetben egyértelműen az Alpha CPU-k alternatívájául szánták őket. Mivel a HP első 64-bites processzorainak lehetőségei működési frekvencia terén nem igazán versenyezhettek a Digital CPU-jával, a fejlesztők a következő igen érdekes megoldással próbálták kiegyenlíteni a hátrányt: akkoriban gigantikus méretűnek mondható elsőszintű gyorsítótárral látták el a mindössze 180 MHz-en ketyegő PA-8000-es egységet. Persze az évtized elején használatos 0,5 mikronos gyártástechnológiával párosítva mindez horribilis előállítási költségeket eredményezett, így nem csoda, hogy a PA-RISC következő változatainak fejlesztése során a chip méretének csökkentése elsődleges szempont volt. A HP ez irányú törekvéseit a 240 MHz-et is elérő PA-8200 irányában tett rövid kitérőt követően a 8500-as esetében koronázta siker: ez a 1,5 MB-nyi Level1 cache-sel ellátott modell a 0,25 mikronos eljárásnak köszönhetően már jóval gazdaságosabban volt gyártható. Sajnos a jelenleg legfejlettebbnek számító PA-8600 a processzorarchitektúra kisebb optimalizációján túl igazából semmilyen érdemleges újdonságot nem volt képes felmutatni, így teljesítménye meg sem képes közelíteni a konkurens Compaq Alpha EV67-ét vagy IBM Power4-ét. A PA-RISC leggyengébb pontja egyébként továbbra is a viszonylag alacsony, 500 MHz-et alig meghaladó órajel, ami elsősorban az óriási gyorsítótár miatt túlzottan komplexszé vált felépítés eredménye: míg az (nagyobb teljesítményű!) Alpha CPU mindössze 15 millió tranzisztort tartalmaz, addig a HP processzora esetében ez a szám mintegy 130 millió! Sőt, ez az érték csaknem a Power4 hasonló mutatóit is meghaladja, ami ugyebár, tekintettel arra, hogy ez utóbbi modell második CPU-t és kétszintű gyorsítótárat is tartalmaz, nem túlságosan hízelgő a PA-RISC-re nézve.



Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy a PA-RISC család tagjai máris jelentősen túlélték eredetileg tervezett életkorukat, hiszen a HP eredetei elképzelései szerint már hosszú-hosszú évek óta nyugdíjba kellett volna vonulniuk. S hogy mi eredményezte a PA-RISC CPU-k utóbbi időben történő váratlan reaktiválását? Az okok ezúttal a HP körein kívül keresendők, egész pontosan annál az Intelnél, amely a két cég között létrejött megállapodásnak megfelelően új processzorarchitektúrával segített volna felváltani a már igencsak korosodó PA-RISC-et. A jól értesültek már bizonyára kitalálták, hogy pontosan arról az IA-64-ről, más néven Itaniumról van szó, amelynek elkészültével az Intel "alig" pár évig hitegette a közvéleményt, hogy aztán egy "váratlan" fordulattal kijelentse, hogy az nem is kerül tömeggyártásra. Mondanom sem kell, hogy mindez mennyire boldoggá tette a fejlesztést jelentős pénzekkel támogató, s a felhasználóinak az első Itanium alapú rendszereket 1998-ra (!) ígérő HP-t…

Mivel az Intel 64-bites platformjának premierje az egyre távolibb jövő ködébe látszott veszni, a HP kénytelen-kelletlen PA-RISC sorozatának folytatása mellett döntött. Ennek keretében a fenti processzorok három további generációját is bejelentette, amelyek közül az első nemzedéket képviselő PA-8700-as modellek talán hamarosan meg is találhatják az utat a UNIX-os szerverekbe. A szituáció kényszerűségéből fakadóan persze senki se számítson világraszóló technológiai áttörésekre, inkább csak olyasfajta ráncfelvarrásokról lehet szó, amelyek többé-kevésbé segítenek megőrizni a HP CPU-k versenyképességét. Ezek talán két legjelentősebbike a 0,18 mikronos gyártástechnológiára való áttérés, s a még nagyobb, akár 2 MB-ot is meghaladó Level1 cache integrálása. Természetesen az IA-64-re való átállás sem merült teljességgel a feledés homályába, ám, mint azt a HP legfrissebb roadmapje is sejteti, erre 2004-ig nemigen látszik reális esély, hiszen a következő években további PA-RISC változatok (8800-as és 8900-as) megjelenése várható.



Joshua

OKTÓBERI FORRONGÁS

Az ősz beköszöntével a 900 és 1800 MHz-es frekvenciákon szolgáltató rádiótelefon-cégek fantáziája meglódult; lássuk, mit főztek ki a jelenlegi és leendő előfizetőik számára.

A Pannon GSM, miután szeptember végén útjára indította a telefonnepperek körében igen jól fogadott Trambulin 14+ akciót (14 és 18 év közötti fiatalok számlát nyitnak 20 ezer forint egyenleggel a Kereskedelmi és Hitelbanknál, és lényegében ezért cserébe kapnak 17500 forintért egy Nokia 3210-est Praktikum Privát előfizetéssel), majd új készülékeket vezetett be kínálatába október elején (Ericsson R310, Panasonic GD52, GD92).

Október 11-én a cég vezetése bejelentette, hogy elérték az 1 milliós álomhatárt az előfizetők tekintetében. Természetesen ezt a számot nem lehet egy az egyben értelmezni – hasonlóan a többi szolgáltató adatához -, hisz rengeteg SIM kártya „kukában" végzi: az ügyfél jobb esetben csak a kedvezményes áron adott készülék miatt veszi meg a pre-paides csomagot (Praktikum), ritkábban a rendes előfizetést, rosszabb esetben az „előfizető" ugyancsak kizárólag a készülékre megy, ám azt azonnal viszi „kiütni", azaz hálózati függésétől megszabadítani, hogy aztán más szolgáltató SIM kártyájával használhassa. A másik tényező, hogy elméletileg az egymillió eladott előfizetés megnevezés a helyes – nem számítva ismét csak az ellopott, elveszett stb., magyarán „félbehagyott" SIM-eket -, hisz míg egy előfizetéshez nem tartozhat papíron több személy (bár a készüléket használhatja több ember), addig egy személyhez tartozhat több előfizetés... Egy nappal e bejelentés előtt az Élvonal azonban egy másik, piaci kihatását tekintve jelentősebb bombát robbantott, mégpedig egységesítette Praktikum pre-paid előfizetéseinek az árát, azaz ettől az időponttól kezdve egy árba került a Privát, a Classic és a Pro alapcsomag (SIM kártya az adott tarifacsomagra belőve, továbbá 3600 forint értékű beszélgetési lehetőség). Ezt a húzást megünneplendő új mobilok is helyet kaptak a megfiatalodott kezdőcsomagokban: Nokia 3310, Siemens M35i (ezek több hetes késéssel érkeztek meg a képviseletekhez a beígért okt. 10-hez képest) és Motorola Talkabout 180.

A cég a hónap közepére behozta előfizetéses kínálatába az ínyencek legnagyobb örömére a Nokia 6210-est, méghozzá hűségakciójában, igen kedvező áron, amit tetézett az a tény, hogy az első sorozatok a készülékből SIM lock nélküliek(!) voltak. Végül a hónap utolsó harmadában megjelent a Pannonnál a Motorola presztízstelefonja, a V3690, illetve némileg lejjebb csúszott néhány előfizetéssel vásárolható telefon ára (Nokia 3210, Siemens C35i).

A nagy ellenlábas Westel sem ült tétlenül a legtöbb előfizetőt jelképező babérjain, mert már október első napjaiban behozta kínálatába a Siemens két telóját, az S35i-t és az M35i-t, majd a hónap közepén árcsökkentésekkel egybekötve még jó pár másikat is: Alcatel 301/302, Ericsson A2618, Motorola Talkabout 180, V3690, illetve Nokia 3310, 6210. A cég legnagyobb dobásának talán a Domino Basic, illetve Maraton csomagokhoz adott (9000 Ft lebeszélhető), bruttó 69 900 forintos Ericsson R320-as tűnik.

Végül az előfizetői számát tekintve egyelőre (valószínűleg még jó ideig...) sereghajtó Vodafone is előállt újdonságokkal. Először is október közepén teljes mértékben megreformálta tarifacsomagjait, legalábbis elnevezésükben. Az eddigi VodaFlex, VodaMax és VodaLux csomagok helyett a szolgáltató új ügyfelei, illetve a csomagot váltó régi előfizetői mostantól már csak latinos ízű előfizetést vásárolhatnak: Break, Samba, Salsa és Rumba. Nagy általánosságban azt lehet elmondani, hogy az árak sajnálatos módon nem csökkentek érdemi mértékben. Talán majd ha a nagy Voda roaming-rabságnak vége lesz... Az új előfizetések mellé bejött két új Nokia készülék, a 3310-es és a 6210-es, illetve a Vitamax pre-paid csomagok ekkortól vásárolhatóak már Motorola T2288 (igen előnyös árú WAP-képes készülék) készülékkel is. A verebek csiripelése szerint nagyobb szabású Vitamax frissülésre a szolgáltató egy éves szülinapjának közelében, november 16-án lehet számítani – az újság utcára kerülésekor ez már bizonyított, vagy élből cáfolt tény lesz. A Vodafone hivatalosan csak tavaly november 30-án kezdte meg a szolgáltatást, viszont november 15-ére datálható az első sikeres, 24 órás tesztüzem...

Titeket talán kevésbé érint, viszont szeretnénk megemlíteni a Vodafonnal kapcsolatban, hogy miközben vadi új készülékeket teszteltünk – melyeket akkor még egyetlen szolgáltató sem forgalmazott hivatalosan, pl. Nokia 3310 vagy Samsung SGH-M100 -, a Voda háló bizonyult a legrugalmasabbnak e készülékek regisztrációjakor, azaz ő mutatta a legnagyobb hajlandóságot, hogy egyáltalán felengedje ezeket a telókat a hálózatára.

Bár nem októberi történés, de feltétlenül említést érdemel: úgy tűnik, hogy mind a Pannon GSM, mind a Westel még az év vége előtt elkezd 1800 MHz-en is nyomulni, az ehhez szükséges antennák már a helyükön figyelnek...

tig

ERICSSON T20

Miután az Ericsson október közepén gazdaságossági szempontokból törölte gyártási programjából a T36-os telefonját, a hónap végén bejelentette Londonban a T20-ast, melyet az igényes fiatalok telefonjának szánnak. Ennek szellemében ez a mobil négy fiatalos színkombinációban lesz kapható, illetve divatos hordtáskákat és egyéb kiegészítőket lehet majd vásárolni hozzá.

A T20 legnagyobb újdonságának (világelső ezen a téren) a Swatch Internet Time időformátum támogatása (a nap fel van osztva 1000 impulzusra, nincsenek időzónák, délelőtt, délután, ez az idő a világ minden táján teljesen egységes) számít. A készülék emellett WAP 1.1 böngészőt tartalmaz, vibra hívásjelzővel rendelkezik és hangtárcsázásra is képes. Hanggal aláfestett animált startup logó, előre gyártott SMS-ek, SMS számláló (a grafo/tipománok megfékezésére), Bluetooth támogatás (további adapter segítségével) a további szolgáltatások köre az Eri új telójában. A fiatalos lendület alátámasztására szolgál, hogy a készülékhez természetesen csatlakoztatható FM rádió, illetve MP3-lejátszó is.

A T20 alapcsomagban adott akkumulátorával legfeljebb 10 óra beszélgetés, vagy 200 órás készenlét realizálható, emellett a készülék ilyen konfigurációban 128 grammot nyom.

Az A2618 nagytestvére Európa nyugati részében november végén kerül a boltokba és a szolgáltatók csomagjaiba, a telefon megérkezése hazánkba Karácsony előttre várható.

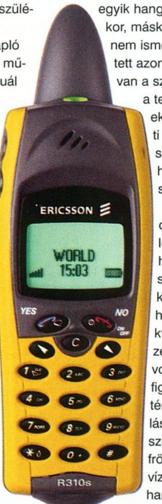
tig

MACHO, MACHO... TELEFON

ERICSSON R310S

Nem titkolom, nagyon vártam, hogy végre megkapjam tesztelésre az Ericsson egyszerűen tereptelefonnak titulált új por-, ütés- és cseppálló mobilját, az R310s-t. Meg is érkezett a tesztalany erősen rendhagyó csomagolásában, vízhatlanul zárható, átlátszó műanyag hengerben – hasznos bónusz. Az ember az ilyen telefonok tesztelésekor a lelke mélyén mindig tamáskodik: vajon tényleg bírja majd a megpróbáltatásokat? Mivel bizonyságot kerestünk, rendesen megküldtük a készüléket.

A rombolási tesztnapló előtt azonban röviden a műszaki paraméterekről. Duál (900/1800 MHz) készülék, vibra hívásjelzés, hangtárcsázás, e-mailküldési lehetőség, hat szerkeszthető állapot profil, egy játék a fiúknak (Tetris) és egy a lányoknak (Solitaire), 99 rekeszes saját telefonkönyv, illetve intelligens hívási szolgáltatások jellemzik többek között ezt a mobilt, melyhez kívánság szerint túrakészletet is vásárolhatunk karabinerrel, iránytűvel, hőmérővel stb.



Nokia menükhöz szokott agyam könnyen átállt az Ericsson logikára, az ember használati utasítás nélkül is igen jól elboldogul a telefonnal. Az R310s vibra hívásjelzője nagyon határozott, remekbeszabott darab, ám sajnálatos módon a csengetés a legmagasabb hangerőn sem képes elnyomni az átlagosnál erősebb környezeti zajokat. A masszív, jó fogású, körös-körül gumibetétes (plusz „Shark Fin" antenna) és szilikontömítéses készülék (mely hatást a hátoldali biztonsági csavarok és a heveder-beakasztó kapocs csak növelik) ugyancsak masszív, az átlagosnál nagyobb nyomóerőt megkövetelő billentyűzettel lett kiszerelve, aminek következtében nem ez lesz az SMS-szóró emberkék álomtelefonja. A készülékhez alapban járó, intelligens, 950 mAH-s Li-Ion akkumulátor töltöttségi szintjét a telefon sajnos néha durván elbecsli. A hivatalosan átlag 120 órás készenléti idő nagyon könnyen megrövidülhet, ha együttesen használjuk a vibra és hanggal csengetés üzemmódokat, a hanghívást és sokat matatunk a menükben. Apropó, hanghívás – ezzel a funkcióval tesztkészülékünknek nagyon komoly gondjai akadtak, olyannyira, hogy még le is fagyott az egyik hangazonosító bevitelekor, máskor egyszerűen csak nem ismerte fel az előre rögzített azonosítót. Napirenden van a szoftverfrissítés ebben a tekintetben. Az előbbiek súlyát erősen enyhíti az a tény, hogy a készülék vételi ereje és hangminősége viszont elsőrangú.

Por-, ütés- és cseppállóságból: jeles. Az még oké, hogy a szerkesztőségben annyit csapkodtuk a földhöz, hogy az több átlagos kvalitású mobil kivégzéséhez elegendő lett volna, az viszont már figyelemreméltóbb tény, hogy a gyári ajánlástól eltérően a készülék nem csak a fröccsenő és folyó víznek (uszodai zuhanyzó) állt ellen, hanem a többszöri kádba merítésnek is. A porállóság próbája egy játszótéren történt meg: kismamák rosszalló pillantásainak kereszttüzében többször be-, majd kiástam az R310-et a homokozóban. Meg se kotytyant neki. Utolsó próbatételként (természetesen a napi használat mellett) a telefon bevonult a csillaghegyi uszoda szaunájába. Nullo problemo.

Az Ericsson R310s a Pannon GSM-nél 54 900, míg a Westelnél 57 900 Ft-ért kapható kétéves előfizetéssel, kártyafüggetlenül 83 900 forintért lehet a készülékhez jutni a kereskedőknél. A robosztussága ellenére is csak 170 grammos készülék megéri minden egyes ráfordított forintját, és

hiányosságai (a fentiekben felsoroltak, illetve nem WAP-képes) ellenére is csak azt tudom mondani: ...and my heart goes to... R310s.

tig
tig@vogel.hu

ERICSSON 2618S

Október végén a 310-es modell mellett piacra került a 1018-as Ericsson alaposan plasztikázott utódja, a 2618s is. A telefon végre ízléses formatervezést, illetve cserélhető elő- és hátlapokat kapott, bár a méretén jelentősen nem változtattak. Négysorosra növelték viszont a kijelzőt, illetve az új modellekhez hasonlóan a 2618-ast is felvértezték a legfrissebb szoftverrel. További újdonság, hogy a készülék bejelentkezéskor illetve kikapcsoláskor képes rövid animációt lejátszani. A megoldás alapja az az egyszerű „képüzenet", amelyet a MyAnimation program segítségével rajzolhatunk meg, de természetesen lehetőség van az Ericsson vagy a nálunk tehetségesebb rajzolók képeinek feltöltésére is (ehhez be kell szerezni egy RS-232 kábelt). Amennyiben kiválasztottuk a nekünk tetsző képet, azt a telefon képes animálni. Persze senki ne gondoljon egetverő látványosságokra, egyszerűen csak különböző irányokból beúszik a képernyőre, esetleg pixelenként elhalványodik.

A SIM lehetőségein felül a mobil memóriájában további 99 telefonszámot tárolhatunk, 10 névhez pedig hanghívás funkciót is rendelhetünk. Ezen felül az SMS alapú WAP szolgáltatás is számottevő újítás, aminek a lényege, hogy a kommunikáció nem folyamatos adathívás, hanem szöveges üzenetek formájában valósul meg.

Egyetlen komoly gondunk volt a telefonnal, nevezetesen az, hogy a szoftvert időnként idegesítően lassan kezelte, ám ettől eltekintve az árkategóriájában figyelemre méltó képességekkel rendelkezik.

Előfizetéssel 15 ezer forintért, míg a kereskedőknél 35 ezer forintért lehet majd hozzájutni (az árak tájékoztató jellegűek).

shoebaron

MOBIL MP3

Akkor, ha már nem hat meg a chat, a képüzenetek, a sokadik játék, vagy a freestyleres csengőhang…

Mióta a potenciális mobiltelefon-vásárlók egyik jelentős részét a fiatalabb korosztály képezi, állandó törekvés az Y generáció igényeinek folyamatos kielégítése. Ma már a kedvezményes tarifacsomagok mellett a készülékek lehetőségeinek kibővítése is a célcsoport szokásainak figyelembevételével zajlik. Ennek megfelelően az egy ideje már természetesnek számító zenei formátum, az MP3 lejátszásának lehetősége is fókuszba került. Végre a mobil MP3 megoldások a hardver hírek után, a kiskereskedelmi csatornákban is feltűntek, így a rovat keretein belül ezek sikerességét próbáljuk eléték tárni.

SAMSUNG SGH-M100

A Samsung M100-as modellje beépített MP3-lejátszót tartalmaz, melyről a méretei szerencsére nem árulkodnak. Kevésbé örömteli viszont, hogy a 32 MB-os memóriát tovább nem bővíthetjük, azaz a használata során kénytelenek vagyunk beérni 30 perc, közel CD minőségű zene folyamatos frissítésével (128 kbps).

A zenehallgatáshoz szükséges fülhallgató egyben headset is, azaz alkalmas a beérkező hívások fogadására. Ehhez és a lejátszó alapszintű vezérléséhez a kábelen elhelyezett távirányító asszisztál. A segítségével elindíthatjuk az MP3-ak lejátszását, léptethetjük a számokat, tekerhetünk, illetve szabályozhatjuk a hangerőt. Az sem mellékes, hogy a mérete épp megfelelő, azaz akkor sem húzza le a fülhallgatót, ha épp nincs lehetőségünk az ingzsebünkhöz rögzíteni.

A lejátszó a Yeppekhez hasonlóan külön zenei profilokkal rendelkezik, ám ezek közül megfelelő basszust egyedül a rock beállításai eredményeztek. Érdemes tehát minden esetben ezt preferálni, bár a hangzás a közepes minőségű fülhallgatónak köszönhetően még így is csak átlagosnak értékelhető. Nem a lejátszóval van a baj, hiszen a dobozban található átalakító kábel segítségével PC-s hangrendszerre kötve az „együttes" igen szépen szólt. A lehetőség tehát adott, hogy a telefonunkon tárolt zenék segítségével egy kisebb bulit bárhol összehozzunk. Ilyenkor a kijelzőn, a zene ritmusára hullámozó oszlopok a szemlélőben nagyon hi-tech eszköz benyomását keltik, amely épp, mintegy lazításból eredeti funkcióját félretéve MP3-akat tömörít. Persze homályosan azért sejtjük, hogy valójában itt telefonról van szó. Vajon mi lesz a következő lépcsőfok?

Az MP3-akat párhuzamos kábelen másolhatjuk a PC-nkről a telefon memóriájába. A folyamat a mellékelt felhasználó-barát szoftvernek köszönhetően igen egyszerű, ám a csatlakozás minőségének megfelelően szembeötlően lassú. Érdekes, hogy a két cég eltérő megoldásának egyike sem rendelkezik USB csatolóval, holott ez már alapkövetelménynek számítana mind a sebesség, mind pedig a kényelem szempontjából.

Összességében elmondható, hogy a digitális technológiában élre törő Samsung számottevő hibák nélkül implementálta MP3 lejátszóját az M100-as modellbe, bár tekintettel a készülék 100 ezer forint feletti árára, szívesebben láttunk volna a megoldáshoz minőségibb fülhallgatót.

ERICSSON MP3 LEJÁTSZÓ

Az Ericsson nem „áldozott" fel külön modellt az MP3-ak lejátszására, a megoldásuk külső kiegészítőként csatlakoztatható a háromvoltos telefonjaikhoz. A gép mérete egészen elképesztő, gyakorlatilag alig terebélyesedik túl a 32 MB-os MMC-on (Multi Media Card). Az egyetlen gomb a playeren az MMC kivételére szolgál, ezt követően a kártyát a kiegészítőhöz mellékelt leolvasó segítségével saját meghajtóként kezelhetjük. Ennek a jó oldala, hogy a rendszer nem érzékeny a médiára, azaz mind a lejátszóból, mind a leolvasóból bármikor kiszedhetjük. A gép nem hal le sem zenehallgatás, sem másolás esetén, illetve a kártyán az MP3-akon kívül 32 MB terjedelemben bármit „szállíthatunk". Viszont lassú, tehát a teljes feltöltése akár 20 percet is igénybe vehet. A csatlakoztatást követően a lejátszót a telefon kezelő felületéről vezérelhetjük, a szoftver pedig lehetőséget ad a nélkülözhetetlen beállítások elvégzésére. Kiválaszthatjuk a megfelelő számokat, tekerhetünk, állíthatunk a basszuson és a magas hangokon. A fülhallgató természetesen képes a hívások fogadására, bár távirányítóval nem rendelkezik. Sőt, a mikrofonba épített gomb segítségével az előre eltárolt hangminták alapján hívásokat is kezdeményezhetünk. Az már pedig csak hab a tortán, hogy a beérkező híváskor, ha van hangminta tárolva a névhez, akkor a készülék szépen bejátssza, hogy ki is keres épp. Ennek megfelelően el lehet dönteni, hallgatjuk tovább az MP3-akat, avagy a gomb megnyomásával fogadjuk a hívást. Az MP3 lejátszó jól átgondolt kiegészítő, amely tökéletesen együtt élt a teszt során használt 2618s telefonunkkal. Egyetlen hibaként azt tudnánk felróni, hogy a jobb oldali füles nem kapott elég hosszú zsinórt, így a zsebbe gyömöszölt telefon esetén a kábelt állandóan húzogatni kellett (vagy a fejünket rángatni, egyik se jobb).

A HANGZÁSRÓL…

A házi versenyben a fülhallgatókat eltérő stílusú számokkal teszteltük (Paul Van Dyk, Red Hot Chili Peppers Basil Poledouris, stb.), így a különbségek csak rövid ideig maradtak rejtve. Az azonos részek gyors váltása után már érezhető volt (egyik füles le, másik fel), hogy az Ericsson termékében azért a basszus erőteljesebb, bár a háttérzaj is valamivel jelentősebb. Dicséretes tehát a megoldásuk, miszerint a hordozható playerekben elterjedt zenei beállítások helyett (a Samsung modell is ezt örökölte) a walkmanekhez hasonló megabasst részesítették előnyben.

shoebaron
mako@vogel.hu

Ericsson MP3 lejátszó kompatibilis telefonok: T28s, T28 World, R320s, A2618s, R310s
Teljesítményfelvétel: 65 mA lejátszás közben, 2 mA készenléti állapotban
Méret: 42x42x12 mm
Tömeg: 17,4 gramm

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

DIGICAM KALAUZ

Kalauzsorozatunk ezúttal a digitális fényképezőgépekkel és a fényképezéssel foglalkozik. Megpróbálunk kicsit betekinteni a fényképezés, valamint kifejezetten a digitális fényképezés rejtelmeibe, tanácsokat adunk kezdő és haladó fényképészeknek, és nem utolsósorban jó pár digitális fényképezőgépet vizsgálunk meg, és mondunk róluk véleményt. Reméljük, hogy a cikk végére mindenki visszafoghatatlan késztetést érez majd arra, hogy végre vegyen egy digitális fényképezőgépet, amihez igyekszünk sok-sok segítséget és jó tanácsot adni.

A FÉNYKÉPEZÉSRŐL

A fényképezőgép az emberiség egyik legnagyszerűbb találmánya. Adott a lehetőség, hogy megörökítsük a múlt egy pillanatát pontosan úgy, ahogyan az akkor történt. Ehhez nem kell más, csak a fényképezőgép, a film, és hogy értsünk a fényképezés technikájához.

Ez a technika viszont korántsem egyszerű dolog. Manapság elkényeztetnek bennünket automata fényképezőgépekkel, amelyeket csak a célra kell irányítani, megnyomni az elsütőgombot, és a kép már készen is van. Aki azonban a nagyi szülinapi tortájánál, vagy a ballagó kistesónál többet, esetleg saját elképzeléseit szeretné megörökíteni, az jó, ha megbarátkozik a zársebesség, rekesznyílás, fényerő fogalmával, és ezeket használni is tudja.

Annak idején, mikor megkaptam életem első fényképezőgépét, a közepes minőségű, de nagyon strapabíró és majdnem teljesen manuális Zenit gépet, azt sem tudtam, hogy mi az a fényképezés. Beraktam a filmet, beállítottam az élességet, aztán nyomás. Az összes kép kivétel nélkül sötét vagy világos lett. Akkor megismerkedtem a fénymérés fogalmával, és azt hittem, hogy most már minden tökéletes lesz. Mi tagadás, nem voltak többé túl világos képeim, de a legtöbb elmosódott volt, vagy sötétebb, mint kellett volna. Ez pedig a zársebességből adódott, hiszen a túl nagy zársebesség mellett a kép bemozdul, túl kicsi esetében pedig nem jut elég fény a filmre.

Ekkor döntöttem úgy, hogy valószínűleg nem a fényképezés lesz a kedvenc hobbim. Ez az elképzelés egészen addig tartotta magát, míg el nem jött a digitális fényképezőgépek kora, és egyből láthattam, mit rontottam el, sőt, azonnal törölhettem is. A gépek a teljesen automata funkciók mellett sokszor képesek manuális vagy félmanuális üzemmódra is, így nyugodtan próbálgathatom oroszlánkörmeimet, bár attól tartok, nem fogok kiállításokon szerepelni a műveimmel.

MINDENFÉLE A TECHNIKÁRÓL

A hagyományos fényképezőgépben a felvétel fényérzékeny anyaggal bevont filmre készül az optikán keresztül. Ezután maga a film „tárolja" a képi információt egészen addig, míg elő nem hívják, és ki nem nagyítják. A digitális fényképezőgépek esetében a film helyén CCD (Charge Coupled Device) lapka van, amely a beérkező fényinformációt elektromos jelekké alakítja. A keletkezett kép felbontása és ezzel összhangban a „nagyíthatósága" attól függ, hogy a CCD hány képpontot tartalmaz. Ezért szokták a digitális fényképezőgépek legfontosabb jellemzőjeként elsőnek a pixelszámot venni, amely manapság 1,3 Megapixeltől a 3,3 Megapixelig terjed. Természetesen ennél vannak nagyobb felbontású CCD-k is, de azt hiszem, azok nem a mi kategóriánk versenyzői. A CCD másik fontos jellemzője az érzékenysége, amely megmutatja, hogy milyen megvilágítás mellett használhatjuk a fényképezőgépet. Az általános ISO 100-as érték ugyanolyan, amilyent a hagyományos fényképezőgépekbe való filmek esetében használunk, de már a digitális kamerák között is találhatunk ISO 200 és ISO 400 érzékenységű CCD-set.

Arra, hogy a kép miként kerül a CCD-re, és hogyan lesz tökéletes, majd kicsit később térünk rá, most ott tartunk, hogy van egy elektronikus jelhalmazunk a CCD-n. Ezt a CCD továbbítja a fényképezőgép processzorához, amely a kiválasztott módtól függően tömörítetlen, tömörített vagy mozgóképes formátumot állít elő belőle. Így keletkezik a file, amely a tárolóeszközön vár további sorsára.

Ez utóbbiak folyamatosan fejlődnek: a kezdetekben elég volt néhány VGA felbontású kép tárolása, míg manapság már hosszú videókat és több száz képet szeretnénk egyszerre felvenni. Egyúttal fontos volt, hogy a tárhely növekedésével a tároló eszköz mérete ne nőjön. Így esett hát, hogy nem sok versenyző maradt a porondon. A SmartMedia sokáig vezette a versenyt, de a CompactFlash már sokkal többet tud tárolni, így gyanítható, hogy hamarosan népszerűbb lesz társánál. Mindkettő flash-kártya, belül egy EPROM tárolja az információt, de a külvilág felé tulajdonképpen merevlemezként viselkednek, hiszen file-okat tárolunk rajtuk, törölhetjük, formázhatjuk őket, sőt, az első használat előtt vagy különböző típusú gépek közti csere esetén kötelezően kell is. Újdonság a CompactFlash II helyre beilleszthető IBM Microdrive, amely igazi apró merevlemez: 340 MB-nyi adatot tud tárolni. Ellene szól azonban, hogy mozgó alkatrészek vannak benne, a motorja szinte folyamatosan működik, így zabálja az energiát. Az Olympus nem is ajánlja újabb fényképezőgépeibe, bár tudnák fogadni.

A SmartMedia kártyák jellemzően 16, 32 vagy 64 MB-osak, a CompactFlash kártyák is ilyen szinten mozognak. Viszont az utóbbiból most jelentették be a fél gigás változatot kereskedelmi forgalomban, lehet rohanni a boltba érte, fél millió körül kell csengetni a pultra. Reális alternatívája lesz majd a Microdrive-nak, az IBM kicsinyítőmérnökei újra munkába állhatnak. A hírek szerint az 1 GB-os változat is már úton van.

Egész jól haladunk, van már digitális formátumú képünk file-ban tárolva. Valahogy meg kellene nézni, lehetőleg nem az incifinci beépített LCD monitoron. Át kell tehát pakolnunk a számítógépre a file-okat. A fényképezőgépek beépített soros vagy USB porton küldik át az adatokat, de van más lehetőségünk is, például a SmartMediának van egy ötletes floppy-adaptere, amellyel a lemezmeghajtón keresztül tudjuk áttölteni a file-okat, vagy a CompactFlash USB portos olvasója, amely úgy néz ki, mint egy futurisztikus egér. Előnye, hogy nem kell minden kamerának új drivert felrakni, így csak az olvasóban kell cserélgetni a lapkákat. Bár attól tartok, nem sokunkat fenyeget a veszély, hogy több kameránk legyen.

Nos, itt az ideje, hogy örüljünk, lehet mutogatni a családnak a lökött fejünket, meg küldeni az amerikai nagybácsinak a fent említett ballagási képet, hátha küld új monitorvezérlőt.

A TITKOK

Szép-szép, hogy ennyire profik vagyunk már a digitális fotózás világában, de mi a biztosíték arra, hogy nem járunk úgy, mint én 10-15 évvel ezelőtt? Sötét kép, homályos kép, fényes kép.

Első biztosítékunk, hogy ezeket a fényképezőgépeket alapve-

tően nem power userekre állították be, így nagyon valószínű, hogy az automatikus felvételt választva, az extrém körülmények kerülésével elfogadható képeket fogunk csinálni. A második biztosíték, hogy gyorstalpalón veszünk részt a fényképezés alapjaiból. Tegyük ezt úgy, hogy megnézzük, milyen ketyerék találhatók a fényképezőgép erőteljesen elzárt részében, és vajon mire valók.

Tekintsük hát először az objektívet, melyet onnan ismerünk meg, hogy bekapcsoláskor előbújik a fényképezőgépből, vagy esetleg védősapkával van letakarva. Belsejében lencsék sorozata található, mely a CCD-re vetíti az előtte levő témát. Egyik jellemzője a gyújtótávolság, amellyel az objektív által látható kép nagyságát jelzik. A zoomos objektívek esetében a gyújtótávolság a zoomfokozat növelésével egyre nagyobb lesz, így a téma egyre kisebb részletét látjuk felnagyítva.

Az objektív fényerejével azt mérjük, hogy mekkora megvilágítás szükséges ahhoz, hogy jó képet tudjunk csinálni. Minél kisebb az érték, annál kisebb megvilágításban is elég fény jut a CCD-re. Az értékek négyzetesen nőnek, vagyis az f/2 fényerejű objektív négyszer annyi fényt enged át, mint az f/4-es.

A rekesz olyan sugárirányban összehúzódó fémlapocskákból álló szerkezet, mellyel szabályozhatjuk, hogy a beérkező fény mekkora része essen a CCD-re. Ez azért fontos, mert nagy fényben a kép „beéghet", míg kis fény esetében a CCD nem kap belőle eleget, és nem tud miből megfelelő képet alkotni, így a kép sötét lesz. Az automatika ezt gyakran elvégzi helyettünk, próbáljuk csak ki, hogy erős fényű, majd sötétebb tárgyak felé fordítjuk a fényképezőgépet, ekkor az LCD-n láthatjuk, ahogy az automatika csökkenti, majd növeli a CCD-re eső fény mértékét. Rekeszválasztás módban mi szabhatjuk meg ezt az értéket; ez akkor fontos, ha az automatika döntésével nem vagyunk elégedettek, vagy éppenséggel pont sötétebb vagy világosabb kép felel meg az általunk hőn áhított kompozíciónak.

Előfordulhat azonban olyan eset, amikor homályos képet kapunk. Ez azért van, mert maga a téma gyorsan mozog, vagy a kezünk elmozdult felvételkészítés közben. Erre találták ki az idő-előválasztás módot, mely segítségével mi választhatjuk meg, hogy a zárszerkezet mennyi ideig legyen nyitva. Ezzel nagyon szép felvételeket lehet készíteni, gondoljunk csak az esti forgalmas utakra, amikor az autók fényszórói hosszú csóvákat húznak maguk után. Ehhez csak kellőképpen hosszú záridő kell, no meg nem árt egy állvány, mert a kezünket ritkán tudjuk mozdulatlanul tartani akár fél másodpercig is.

Figyeljünk azonban arra, hogy a záridő minél rövidebb, a zárszerkezet annál rövidebb ideig van nyitva, így nagyobb megvilágításra vagy nagyobb rekesznyílásra van szükség ahhoz, hogy ugyanakkora mennyiségű fény jusson a CCD-re. Mint mondottam, nem könnyű dolog ez, hiszen lassan már 3-4 tényezőt kell figyelembe venni a saját kompozíció készítésekor, és az egyik változtatásával a többit is korrigálnunk kell. De egy kis gyakorlással megtanulhatjuk, hogy bizonyos helyzetekben milyen rekesz- és zársebességi értékek szükségesek, az pedig külön kellemes tény, hogy az elrontott képeink nem kerülnek semmibe, pillanatok alatt ki tudjuk törölni őket a memóriából.

Két témáról kell még beszélnünk: az élesség állításáról és a fénymérésről. Az előbbivel szerencsére nincs sok gondunk, mivel ezt a digitális fényképezőgépek többnyire automatikusan beállítják. Annyit érdemes tudni, hogy a gépek többsége az elsütőgomb apró megnyomásával még egyszer beállítja az élességet és az automatán kezelt funkciókat, így ha nem vagyunk megelégedve a keresőben látott képpel, néhányszor még ösztönözhetjük a gépet.

A fénymérés már bonyolultabb, hiszen mint fentebb láthattuk, szinte minden a beérkező fény mennyiségétől függ. A digitális fényképezőgépek automatán mérik a fényt, hiszen ez szükséges az automata felvételi mód beállításainak meghatározásához. Az olcsóbb típusokban az előlapon elhelyezett külső fénymérő, míg a drágábbakban TTL rendszerű, közvetlenül az optikán keresztülhaladó fényt mérő szerkezet szolgáltatja az adatokat.

Ezek az eszközök többféleképpen mérnek fényt, és a komolyabb gépeken be is állíthatjuk őket. Mivel adott téma egyes részei különbözőképpen lehetnek megvilágítva, más eredményt adhat az átlagolás, a súlyozás, a spot- vagy a mátrix alapú mérés. Az első esetében a teljes kép megvilágítását átlagolják, a másodikban ugyanezt súlyozzák a kép közepén levő megvilágítás prioritásával. A mátrix alapú mérés során a fénymérő a kép különböző részeiről vesz mintát, és egyedi matematikai módszerekkel számol, míg spotméréskor a kép fő témájára koncentrálunk, és annak a fényességét vesszük alapul.

Tudunk már digitális fényképezőgépet használni, de azért egy kis gyakorlás azonban sosem árt. Ne feledjük, hogy mindig találkozhatunk újdonsággal a témák kiválasztása során, és biztos vagyok benne, hogy ilyenkor a drágább és profibb gépek sokkal jobban használhatók, mint az olcsóbb változatok. Pár hét után a nagymama tortáját megunjuk, meg nincs is mindig születésnapja, így kimozdulunk a természetbe, és olyan csodálatos fotótémákat fedezünk fel, amelyek szinte követelik a manuális beállítási lehetőségeket. Aki viszont csak a meglevő analóg gépét és a drága előhívási költséget szeretné megtakarítani, az bátran szemezzen az olcsóbb darabokkal.

Végezetül jöjjön néhány tanács a digitális fényképezőgépek használatához, vásárlásához:

- A digitális zoomot inkább felejtsük el. Mindössze arról van szó, hogy a CCD-n az optikai zoommal létrehozott kép közepét a gép kivágja, és felnagyítja nagyobb méretre, viszont a nagyításhoz szükséges képpontokat trükkös matematikai módszerrel számolja ki a szomszédos képpontokból. Ezt pedig el tudjuk végeztetni bármelyik grafikai segédprogrammal, sőt a processzorunk és valószínűleg a használt program algoritmusai is fejlettebbek, mint az apró gépben levők.
- Minél ritkábban használjuk az LCD-t. Az optikai keresők általában a CCD-re eső képet mutatják, a tükörreflexes gépek esetében pedig pontosan ugyanazt látjuk, így amikor lehet, akkor inkább kukucskáljunk, az LCD-n inkább az elkészült képet érdemes nézegetni.
- Közeli témák esetén figyelembe kell venni a parallaxishiba jelenségét, miáltal az átnézeti keresőn levő kép már alig egyezik meg azzal, amely a CCD-re kerül. Ilyenkor mindenféleképpen az LCD keresőt használjuk.
- Egyedi beállítású képek felvételekor, mikor hosszabb záridőt használunk, figyeljünk arra, hogy ekkor a CCD-re kerülő kép már igencsak zajosodik.

OLYMPUS CAMEDIA C-3030ZOOM

Az Olympus név sokáig egyet jelentett a digitális fényképezéssel. Ők voltak szinte a legelsők, akik vállalták az áttérést a hagyományos fényképezésről a digitális irányba, emellett pedig nemcsak egyszerű kompakt gépeket, hanem félprofi felhasználásra szánt eszközöket is a piacra dobtak. Temérdek kiegészítőt forgalmaznak digitális gépeikhez, azokat pedig úgy készítik fel, hogy igényeink szerint alakíthassuk ki a szükséges konfigurációt.

A 3030-as modell a cikk írásakor az Olympus zászlóshajója. 3,3 Megapixeles CCD-vel rendelkezik, amely jellemző manapság az egyik legfontosabb a fényképezőgépek rangsorolásában. Ám ezen kívül találunk USB csatlakozást, háromszoros optikai zoomot, külső vakuszinkron csatlakozót és rengeteg manuális beállítási lehetőséget.

A gép háza fekete műanyagból készült, kellemesen ergonómikus, még az én trampli mancsomban is békésen megfért. A funkciókapcsoló gomb nem esik kézre, de nem is az a dolga, hiszen csak bekapcsoljuk vele a gépet, és üzemmódot választunk. A zoom gomb a hüvelykujjnál van, nem túl erős, így nem kell bicepszből nyomni a zoomoláshoz. A menüvezérlő gombok elhelyezkedése a hátoldalon nekem pont megfelelt, de gyanítom, hogy kisebb kezűeknek fogást kell majd váltani. Mondjuk, ez mind olyan tényező, hogy ha csak ez nem tetszik a gépben, attól még nyugodtan meg lehet venni.

A kereső mellett van egy kis pöcök, azzal lehet a szemünkhöz állítani az élességét. Oldalt van a memóriakártya helye, ahova a legfeljebb 64 MB-os SmartMedia egység kerülhet. Az Olympustól kaptunk külső vakut is a hozzá való állvánnyal, ezeket együtt nagyon kényelmesen lehetett használni a géppel.

Beállítási lehetőségeink szinte korlátlanok, hatással lehetünk a fehéregyensúly, érzékenység, vaku-fényerő, fénymérés, vakuszinkron beállítására, és akkor még a lista nem is teljes. Természetesen mindezt automatára is állíthatjuk, ha nem akarunk vele foglalkozni.

Érdekesség a kézi élességállítás, amit a fényképezőgép a kép közepének kinagyításával segít, így igazán művészi felvételeket készíthetünk, már amennyire az 5 centis LCD képernyő megfelelő támpontot nyújthat ehhez.

Bár nagyon sokba kerül, vegyük figyelembe, hogy viszonylag új modellről van szó, így ez érvényesül az árban. A sokféle beállítási lehetőség, a jó minőségű képek és a hagyományosan magas szintű Olympus technológia azok számára lehet jó választás, akik hajlandók pénzt áldozni a névért és a minőségért.

Kamera neve	Olympus Camedia C-3030Zoom
CCD pixelszám	3.3 Megapixel
Maximális felbontás	2048*1536
Rekesz	f2.8-f11
Zársebesség	16-1/10000
Optikai zoom	3*
Digitális zoom	2.5
Kereső	LCD (1.8"), optikai
Tárolóeszköz	SmartMedia
Fileformátum	JPG, TIFF
Vaku	beépített, külső vezérlés
Vaku módok	automata, vörösszem, be, ki
Kimenetek	soros, USB, TV, nyomtató
Akku	4 db tölthető vagy ceruzaelem
Ár	366,250 forint
Forgalmazó	Olympus Hungary Kft. (303-6810)

FUJIFILM FINEPIX 4700ZOOM

A Fuji erősebb versenyzője roppant furcsa jószág, első látásra azt gondoltam, hogy ezt nem is lehet megfelelően tartani. Mint a képen látható, ugyanolyan téglatest-formájú, mint a többi digitális gép, csak éppen 90 fokkal elforgatták, így a hosszabb oldala a függőleges. Meglepő módon mégis van fogás rajta, az LCD kijelzőt is úgy alakították ki, hogy ha nem akarjuk eltakarni a mancsunkkal, akkor egyből megtaláljuk a helyes kéztartást.

Bekapcsolni a kijelző feletti gombbal tudjuk, ezzel lehet azt is állítani, hogy felvenni vagy lejátszani szeretnénk. Bekapcsolás után az objektívet fedő fémlap elhúzódik, és a két részből álló zoom objektív kiemelkedik. A vaku is takarva van, az oldalfalon található gombbal pattinthatjuk ki a helyéről.

Különleges megoldás a fontosabb adatok kijelzésére szolgáló információs LCD, mely 5 részre van osztva, az irányító gombok körülötte helyezkednek el. Ez azért ötletes, mert így ezeknek mindig új funkciót adhatunk, és ezeket a funkciókat egyből jelezhetjük is a felosztott LCD-n. Például felvételi módban a zoom funkciók és a vaku, lejátszási módban pedig a képek léptetése a feladata.

A gép tetején kapott helyet az amúgy ritkán használt felvételi funkcióválasztó tárcsa, melylyel setup, video, sorozatkép, manuális, auto, portré, tájkép és éjszakai üzemmódok közül választhatunk.

A videofelvétel 320*240 pixeles Quicktime formátumú mozit alkot 10 frame/sec sebességgel, amihez hangot is tud felvenni a beépített mikrofonnal.

Magyarázatot érdemel az, hogy bár a gépnek 2,4 Megapixeles CCD-je van, mégis képes 2400*1800-as képet felvenni, amely jóval nagyobb méretű, mint a CCD maximális pixelszáma. Ezt a Fuji SuperCCD-nek nevezi, és különleges eljárással állítja elő a szükséges „hiányzó" pixeleket.

Mivel a gép szabványos ceruzaelemekkel működik, nem lehet gond akár a világ közepén utánpótlást szerezni, ha éppen nincs tartalékunk. De nem csak ez a tulajdonsága, hanem a gyorsasága, könnyed kezelhetősége, ötletes információs LCD kijelzője és a jó szoftverei teszik igazán jó vétellé a felső kategóriában.

Kamera neve	Fujifilm FinePix 4700Zoom
CCD pixelszám	2.4 Megapixel
Maximális felbontás	2400*1800 (interpolált nagyság)
Rekesz	f2.8-f4.5
Zársebesség	3-1/2000
Optikai zoom	3*
Digitális zoom	2*
Kereső	LCD(2"), optikai
Tárolóeszköz	SmartMedia
Fileformátum	JPG
Vaku	beépített
Vaku módok	auto, ki, be, vörösszem, lassú
Kimenetek	USB, TV
Akku	2 db ceruzaelem
Ár	250,000 forint
Forgalmazó	Digitcam (235-0570)

Kamera neve	Olympus Camedia E-100RS
CCD pixelszám	1,3 Megapixel
Maximális felbontás	1360*1024
Rekesz	f2,8-f8 f3,5-f8
Zársebesség	2-1/10000
Optikai zoom	10*
Digitális zoom	2.7*
Kereső	LCD(1.8"), elektronikus
Tárolóeszköz	SmartMedia, CompactFlash
Fileformátum	JPG, TIFF
Vaku	beépített, külső vezérlés
Vaku módok	auto, vörösszem, külső vezérlés, lassú
Kimenetek	USB, TV, külső vaku
Akku	4 db tölthető vagy ceruzaelem
Ár	–
Forgalmazó	Olympus Hungary Kft. (303-6810)

OLYMPUS CAMEDIA E-100RS

Megint egy különleges kamera az Olympus E sorozatából. Születésében közrejátszott, hogy már nagyon hiányzott a digitális fényképezőgépek palettájáról olyan, a köznépnek is szánt típus, amelyik végre túllép a hagyományos háromszoros optikai zoomon. Ezért ebbe a kamerába 10*szereset optikai raktak, ami rögtön feltűnik a hosszú objektív láttán. Aki egyszer kipróbálja, milyen érzés a 10-szeres optikai zoom, alig tud majd lemondani róla. Távoli objektumokról, tárgyakról lehet tűéles képet készíteni, és az igazi élvezet akkor jön, amikor az LCD-n látható képet megnézzük PC-n, teljes képernyőn is. Kipróbálás közben egy távoli padon csókolózó párocskát vettem lencsevégre teljes zoommal, és megállapítottam, hogy akár még kompromittáló felvétel is készülhetne. Aztán a PC előtt kiderült, hogy nemhogy kompromittáló kép, hanem akár címlap is lehetne, olyan szépen látszott minden apró részlet. Azt már nem is mondom, hogy ezen kívül a nagy számok kedvéért van rajta 2,7-szeres digitális zoom, amely elsőrendű magándetektívvé teheti bármely digitális kamera-tesztelőt :)

Maga a gép mind közül a leginkább fényképezőgép-szerű. Hosszú objektív, masszív ház, kellemes fogás és profi gépekre hasonlító kinézet. Persze mindez eltakarja a belsőt, amely a sok ötletes és hasznos funkció mellett sajnos csak 1,3 Megapixeles CCD-t tartalmaz. Ez, mondjuk, érthető, hiszen lassan kell adagolni a népnek az újdonságot, sokan meg fogják venni ezt az első 10-szeres zoommal ellátott gépet, aztán majd nagyobb pixelszámra és további funkciókra vágynak, melyeket megkaphatnak szintén az akkori aranyáron.

A gép nagyon gyors, pillanatok alatt elmentette a felvételeket. Ez mondjuk, kell is, hiszen 15 frame/sec sebességgel tud mozgóképet felvenni. Mindezt kétféle kártyán is tárolhatjuk, ez előrevetíti, hogy az Olympus is valószínűleg át fog állni a CompactFlash használatára. Támogatja a CompactFlash II szabványt, amellyel IBM Microdrive merevlemezt is használhatunk, bár a nagy energiafogyasztás miatt az Olympus ezt nem javasolja.

A külső vakucsatlakozó előnyét és az állványra szerelhetőséget egyből ki is próbáltam, úgy néztem ki az Olympustól kapott profi automata vakuval és állványnyal, mint a vérbeli fotósok. A professzionális megnyilvánulásban a kellemetlen remegéseket kiküszöbölő beépített optikai képstabilizáló rendszer segített.

Aki komolyabb munkára szeretné használni gépét, az csak ilyet vegyen. Vagy várja meg a nagyobb CCD-vel szerelt változatokat, addig is jó lesz, ha gyűjti a pénzt, mert biztos nem lesznek olcsó darabok. De a minőséget meg kell fizetni.

NIKON COOLPIX 990

Ebben a kalauzban már oly sokszor írtam, hogy különleges géppel állunk szemben, de mindig jó okom volt rá. A Nikon Coolpix 990-es egyesek számára formabontó kinézete miatt nem lehet nyerő választás, de érdemes kipróbálni a tudását. Hamar meg lehet barátkozni az elfordítható objektívvel, bár magunkról képet csak erős benyugtatózás után álljunk neki készíteni.

A gépen minden a „helyén“ van, mind a funkcióválasztó tárcsa, mind az exponáló gomb kézre esik. Az információs LCD a tárcsa mellett, a gép tetején kapott helyet, sokféle információt jelenít meg, így a hátsó LCD használata szükségtelen akkor, ha csak a felvételi adatokra vagyunk kíváncsiak. A hátoldalon, az LCD mellett viszonylag jó kialakítású, négyállású switch található, mellyel a menüben navigálhatunk, mellette két gomb szolgál a zoom vezérlésére. Bár én jobban szeretem az egy tárcsán található zoom funkciót, mert olyankor nem kell mozgatni az ujjunkat a pontos beállításhoz, ez esetben nem jelentett különösebb nehézséget megbarátkozni ezzel.

Újdonságként itt a felül található két funkciógombot említeném meg, melyekre a manuális felvételi módok mellett sok egyedi funkció programozható, így ezeket egyetlen gombnyomással elérhetjük.

Beállítási lehetőségünk rengeteg van, még az élességet is lehet manuálisan állítani, a szokásos blende és záridő-előválasztást már nem is említem.

A gép képes külső vakut kezelni, a vakuszinkron csatlakozója az objektív alsó részén van. Ajánlatos csatlakoztatott állapotban nem feltekerni a zsinórját az objektív forgatásával :)

A gépet főleg azoknak ajánlom, akik értenek, vagy érteni akarnak annyira a fényképezéshez, hogy figyelmen kívül hagyják a gép automata beállításait, és ezeket felülbírálva egyedi kompozíciókat készítsenek. Aztán nehogy elvesszetek a menük tengerében!

Kamera neve	Nikon Coolpix 990
CCD pixelszám	3.3 Megapixel
Maximális felbontás	2048*1536
Rekesz	f2.5-f4
Zársebesség	8-1/1000
Optikai zoom	3*
Digitális zoom	
Kereső	LCD(1.8"), optikai
Tárolóeszköz	CompactFlash
Fileformátum	JPG, TIFF
Vaku	beépített
Vaku módok	auto, ki, be, vörösszem, lassú
Kimenetek	USB, soros, TV
Akku	tölthető ceruzaelem
Ár	393,750 forint
Forgalmazó	Digitcam (235-0570)

Kamera neve	Nikon Coolpix 880
CCD pixelszám	3.3 Megapixel
Maximális felbontás	2048*1536
Rekesz	f2.8-f4.2
Zársebesség	8-1/1000
Optikai zoom	2.5*
Digitális zoom	4*
Kereső	LCD(1.8"), optikai
Tárolóeszköz	CompactFlash
Fileformátum	JPG, TIFF, MOV
Vaku	beépített
Vaku módok	auto, vörösszem, ki, be, lassú
Kimenetek	USB, soros, TV
Akku	tölthető akku
Ár	296,875 forint
Forgalmazó	Digitcam (235-0570)

Kamera neve	Canon PowerShot G1
CCD pixelszám	3.3 Megapixel
Maximális felbontás	2048*1536
Rekesz	f2-f2.5
Zársebesség	8-1/1000
Optikai zoom	3*
Digitális zoom	4*
Kereső	LCD(1.8"), optikai
Tárolóeszköz	CompactFlash
Fileformátum	JPG, RAW, AVI
Vaku	beépített, külső vezérlés
Vaku módok	auto, vörösszem, ki, be
Kimenetek	USB, soros, TV
Akku	újratölthető elem
Ár	399,990 forint
Forgalmazó	Canon Hungária Kft. (465-8020)

NIKON COOLPIX 880

Első látásra az Olympus Camedia C-3030 tesója is lehetne: mind formájában, mind felépítésében hasonlít hozzá. Bevallom, így is közelítettem meg remélve, hogy legalább olyan teljesítményt és kezelhetőséget nyújt, mint a 3030-as, és a picivel nagyobb, 990-es testvére.

Fogása nagyon kellemes, a jobb markolat kézbe simul, így a jobb kéz ujjaival elérhetjük a legfontosabb funkciókat a fogás változtatása nélkül. A beépített vaku az előlapon található, nem kell semmilyen oldás ahhoz, hogy használni tudjuk. Felül a pici LCD kijelző, az egybeépített bekapcsoló és elsütőgomb, valamint az elmaradhatatlan funkcióválasztó tárcsa kapott helyet. Ezen is sok lehetőség közül választhatunk, sorrendben setup, egyedi beállítás, manuális, blende-előválasztás, auto program mód, scene, auto és lejátszás. Az egyedi beállítás (CSM) és a scene mód rögtön magyarázatot kíván. Az előbbi olyan automata programmód, melyben mi állíthatjuk be az automata jellemzőit, kvázi újabb automata program módot kapunk. A scene mód előre beállított témákhoz ad automata segítséget; a hátsó LCD-n kell kiválasztani, hogy milyen helyzetben vagyunk, vagy milyen kompozíciót akarunk fényképezni, és automatikusan a legoptimálisabb értékeket állítja be. Azoknak a kezdő fotósoknak ideális, akik nem elégednek meg azzal, hogy a gép azt is magától akarja kitalálni, hogy milyen beállítást szeretnénk, inkább segítenek neki a scene mód pontosításával.

Az LCD lejátszás módban képes kinagyítani a felvett képet legfeljebb a négyszeresére, ilyenkor a menüvezérlő gombokkal navigálhatunk a kép részletei között. A felvett képeket egyéni mappákba rendezhetjük, ami nagyon hasznos szolgáltatás, hiszen unalmas mindig ugyanazokat a mappaneveket használni.

Sajnos a gépet nem tudtuk éles helyzetben kipróbálni, ugyanis az élességállító automatika nem működött rendesen, így minden próbálkozásunk System error üzenettel tért vissza. Mivel a gép az alján a QC Sample feliratot viselte, ezért ez megbocsátható neki, hiszen még csak promóciós példány. Minden bizonnyal a végső változat minden hibától mentes lesz. Reméljük ezt azért is, mert a mezőny egyik legszimpatikusabb versenyzője, és megfizethető áru.

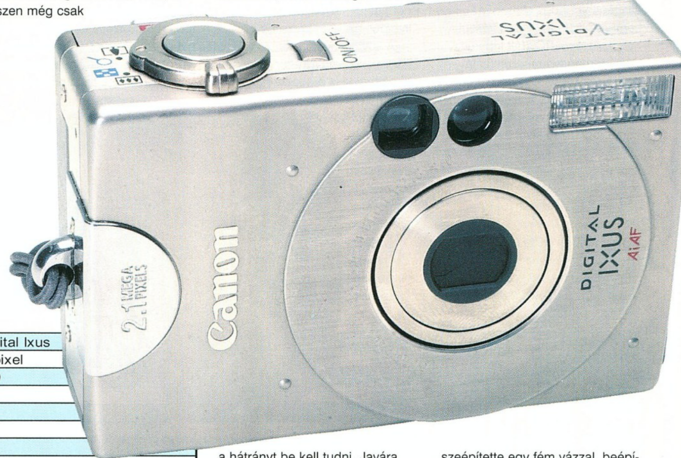
CANON DIGITAL IXUS

Rövid ideig újra James Bond lehettem, most éppen nem a tízszeres zoom jóvoltából, hanem egy aprócska kamera segítségével. A Canon a Digital Ixust a „világ legszebb kamerája" névvel reklámozza, amit egy kis jóindulattal akár el is fogadhatunk. Ebben persze segít a fémház, mely a polírozott és a csiszolt felületeket ötletesen váltogatja, valamint a meglehetősen kompakt kivitel. Nagy mancsomban tökéletesen elfért, a formája épp, hogy csak kezelhető, de a kicsiségnek ezt a hátrányt be kell tudni. Javára kell írni, hogy a gyakran használt funkciókat a jobb kéz közelébe pakolták, így egy kézzel lehet igazán jól használni.

A csöppség kétszeres optikai és négyszeres digitális zoommal rendelkezik, hátul az apró LCD-n tudjuk nyomon követni ténykedésünket. Átnézeti keresője van, mely a zoom funkciókat is viszonylag valósághűen adja vissza.

Szolgáltatásai között megtalálhatunk minden alapfunkciót, extraként a panorámakép készítését kell kiemelni. Működése több kép összefűzésén alapszik, a felvétel készítését úgy könnyíti meg, hogy egyszerre két képet jelenít meg az LCD-n, az előbb elkészítettet a bal oldalon, mellette pedig láthatjuk a következő kép keresőbeli megjelenését. Így viszonylag korrekten tudunk pozícionálni az előző képhez, ezáltal a panorámakép összeállításakor nem sok igazításra lesz szükség.

A Canonnak sikerült egyetlen apró készülékbe belepakolnia a legfontosabb funkciókat, ezt összeépítette egy fém vázzal, beépített vakuval, TV kimenettel, USB adatátvitellel és CompactFlash tárolóegységgel. Lehet, hogy nem kifejezetten hölgyeknek szánták, de belefér a legapróbb retikülökbe is, és stílusos lehet, mikor a hölgy a legújabb mobiltelefon mellől előveszi ezt a pici, technikai csodát.



Kamera neve	Canon Digital Ixus
CCD pixelszám	2.1 Megapixel
Maximális felbontás	1600*1200
Rekesz	f2.8-f4
Zársebesség	1-1/1500
Optikai zoom	2*
Digitális zoom	4*
Kereső	LCD(1.5"), optikai
Tárolóeszköz	CompactFlash
Fileformátum	JPG
Vaku	beépített
Vaku módok	auto, ki, be, vörösszem, lassú
Kimenetek	USB, TV
Akku	újratölthető akku
Ár	219,990 forint
Forgalmazó	Canon Hungária Kft. (465-8020)

CANON POWERSHOT S20

A Canonnál fogtak egy pumpát, és felfújták az Ixust. Ez jutott először eszembe, mikor megláttam a PowerShot S20-at. Természetesen a dolog nem ilyen egyszerű, hiszen az Ixusban pont a kicsisége az, ami nagyon találó. Az S20-ban már 3,3 Megapixeles CCD-t, az USB mellett soros portot, CompactFlash II típusú adattárolót (IBM Microdrive kompatibilis), gyorsabb processzort és fejlettebb szoftvereket találunk.

A kamera háza fémből készült, szinte teljesen szabályos téglatest alakú. Fogása megfelelő, súlya miatt ezt is használhatjuk akár egy kézzel is. Felül a funkcióválasztó gombokat és az elsütőbillentyűt találjuk, hátul az LCD-t, a zoom gombokat és a menüvezérlő gombokat.

Alapból 16 MB-os CompactFlash kártyát kapunk a géphez, melyre a legkisebb tömörítésű és legnagyobb felbontású képből 6, a legnagyobb tömörítésű és legkisebb felbontásúból 176 fér.

A fényképezőgép a használat során jól vizsgázott, az automatika egyedül a közepesen világított szobában nem akart tökéletes képet alkotni. Vagy a kép lett sötét, vagy a vaku fénye tükröződött nagyon egyes tárgyakon. Egy kis kézi beállítás után azonban megfelelőek lettek a képen. Ne „ijedjünk" meg, ha sötétebb szobában mindent pirosnak látunk a kereső LCD-n, hisz a gép azt mutatja, amit ő lát, nem tudja hozzászámolni a vaku fényét. Exponáljunk, és ha a vaku által adott kép nem tetszik, finomítsunk rajta a vaku beállításával.

A PowerShot S20 a nálunk szereplő Canon fényképezőgépek közül a középmezőnyt erősítette, nagyobb testvére viszont újdonsága miatt többe kerül, így akik komolyabb gépet szeretnének, mint az Ixus, az S20 jó választás lehet.

Kamera neve	Canon PowerShot S20
CCD pixelszám	3.3 Megapixel
Maximális felbontás	2048*1536
Rekesz	f2.9-f4
Zársebesség	2-1/1000
Optikai zoom	2*
Digitális zoom	4*
Kereső	LCD(1.8"), optikai
Tárolóeszköz	CompactFlash
Fileformátum	JPG
Vaku	beépített
Vaku módok	auto, vörösszem, ki, be
Kimenetek	USB, soros, TV
Akku	újratölthető elem
Ár	279,990 forint
Forgalmazó	Canon Hungária Kft. (465-8020)

CANON POWERSHOT G1

A Canon legújabb és legerősebb gépe egy napig járt nálam, utána már mennie is kellett a következő újsághoz. Valószínűleg ez az egy darab lehetett az országban, ami remélhetőleg a cikk megjelenésekor már nem így lesz.

A G1-gyel a Canon megcélozta a professzionális digitális gépek piacát. A CCD-je nem nagyobb az S20-énál, de manapság ilyen kategóriában nem is ez a legfontosabb. A speciális RAW módban mentett fotók segítségével rendkívül élethű képeket tudunk nyomtatni akár A4-es formátumig is felnagyítva anélkül, hogy erősebb szemcsézettséget tapasztalnánk. Növeli a professzionalitás fokát az, hogy a Canon ehhez a géphez már objektív-kiegészítőket (konverter-lencséket) és EOS rendszerű külső vakucsatlakozást és vakut kínál. Az objektív fényereje igen nagy, kisebb fény esetében is jó képeket lehet vele készíteni. A Canon egyébként más gyártóknak is szállít optikáiból.

A hátlapon található LCD kijelző alapból be van hajtva, a rövidebb oldala mentén lehet kinyitni, így elvileg bármilyen szögben nézhetjük a készülő képet. Érdekesség még, hogy az elsütőbillentyű megnyomására az alsó hangszóró pontosan olyan hangot ad ki, mintha a készülék teljesen mechanikus lenne, ami nosztalgikus érzéseket kelt az emberben amellett, hogy az ötlet nagyon jó.

A fényképezőgép tudja mindazt, amit a profi gépeknek tudniuk kell: TTL-es fénymérés, manuális élességállítás, 12 felvételi mód, időzítő, mozgóképfelvétel, akár 8 másodperces zársebesség, változtatható vakumódok, többféle fénymérés. Mindehhez meggyőző szoftvercsomag társul, közte az Adobe Photoshop 5 LE verziójával, valamint 10 másik szoftverrel.

OLYMPUS CAMEDIA C-990 ZOOM

Az Olympus a digitális fényképezőgép-piacon minden régióban jelen van, igaz ez a bevezető kategóriára is, amely most már áttolódott az 1 Megapixel feletti CCD-k közé. A C-990Zoom 1,3 Megapixeles CCD-vel rendelkezik, ugyanannyival, mint az E-100RS, de teljesen más konstrukcióról és megcélzott felhasználói csoportról van szó.

A kamera már a külső megjelenésében is jelzi, hogy a kompakt kategória résztvevője, ám nem lenne az Olympus olyan cég,

Kamera neve	Olympus Camedia C-990Zoom
CCD pixelszám	2.1 Megapixel
Maximális felbontás	1600*1200
Rekesz	automata: f2.8-f5.6 f4.4-f8.6
Zársebesség	1/2-1/1000
Optikai zoom	3*
Digitális zoom	2.5*
Kereső	LCD(1.8"), optikai
Tárolóeszköz	SmartMedia
Fileformátum	JPG, TIFF, Quicktime
Vaku	beépített
Vaku módok	auto, vörösszem, be, ki, lassú
Kimenetek	soros, TV
Akku	4 db tölthető vagy ceruzaelem
Ár	206,250 forint
Forgalmazó	Olympus Hungary Kft. (303-6810)

amilyennek ismerjük, ha ezt nem spékelte volna meg egy-két apró figyelemfelkeltő tulajdonsággal. Az egyik teljesen nyilvánvaló volt: fekete zipzáras táskában jött szépen becsomagolva a halszemoptika és a hozzá való előtét. Mivel a kompakt gépek objektívje nem igazán alkalmas arra, hogy mindenféle bigyót aggassanak rájuk, ezért az Olympus az előtét-optikához olyan műanyag fület ad, amely keresztben átfogja az egész gépet úgy, hogy csavarmenetes helyet képez a felcsavarható előtéteknek.

Mindent megtalálhatunk a kamerán ugyanúgy, mint a nagyobb testvéreken, csak kicsit kisebb kiadásban. A CCD mérete kisebb, mozgóképet nem tud felvenni, csak 10 képet egymás után 2 frame/sec sebességgel. Van viszont automata fénymérés és élességállítás, a fehéregyensúlyt pedig kézzel is lehet szabályozni. Ugyanúgy SmartMedia kártyára menti az adatokat, mint a többi Olympus készülék, ezekhez ajánlott venni floppy adaptert a hordozhatóság érdekében. Otthoni adatáttöltéshez sajnos csak soros porti csatlakozója van.

TOSHIBA PDR-M70

Két Toshiba gépet kaptunk, szinte ikertestvérek a doboz és a fontosabb külső jegyek alapján. Kissé egyszerűnek is tűnt a PDR-M70 első látásra, hirtelen be is soroltam a „próbálkoztak a fiúk“ kategóriába, ám pár perc használat után egyik ámulatból estem a másikba. A specifikáció elolvasása után már gyanítottam, hogy nem egyszerű esettel állunk szemben, hiszen az adatok lenyűgözők voltak. Az objektív fényereje egészen nagy volt, ami azt jelenti, hogy kisebb fény is elég adott képhez. A felső információs LCD szinte mindent kijelez, amire szükségünk lehet, a hátsó LCD-t csak akkor kell bekapcsolni, ha látni is akarjuk a felvételt. A hátlapon négyirányú switch kapott helyet, viszonylag pontosan mozog, az ujjunk még véletlenül sem csúszhat félre másik irányba. Az átnézeti kereső mellett megtalálhatjuk az élességállító pöcköt, ezzel mindenki a saját széméhez igazíthatja.

A gép SmartMedia kártyával működik, ezek közül már a 64 MB-os modelleket is kezeli. Az adatokat USB csatlakozón szívhatjuk le a gépből, a képeket megjeleníthetjük TV-n is. Külső csatlakozó még a külső vaku szinkronja, ami megint nem általános az ilyen kategóriájú gépek esetében.

A fényképezőgép több felvételi módot is használ, az automata beállítás mellett képes sorozatfelvételt, esti felvételt, kis zársebességű (sport) módot, tájképet és portrét is kezelni.

Nagyszerű menürendszere van, akár 3 dimenziósnak is mondhatnám, hiszen minden menüpont mögé aranyos kis képet tesz, s erre rakja fel a szöveget ezáltal 3 dimenziós hatást keltve. A menü színei gyönyörűek az amúgy is jó minőségű LCD-n, kezelése egyértelmű.

A kezdés után erős emelkedés jellemezte kapcsolatunkat, tiszta szívvel tudom ajánlatni azoknak, akik meg is nézik a gépet, mielőtt megveszik. Nem fognak csalódni.

Kamera neve	Toshiba PDR-M70
CCD pixelszám	3.3 Megapixel
Maximális felbontás	2048*1536
Rekesz	f2-f8
Zársebesség	1/2-1/1000
Optikai zoom	3*
Digitális zoom	2*
Kereső	LCD(1.8"), optikai
Tárolóeszköz	SmartMedia
Fileformátum	JPG
Vaku	beépített
Vaku módok	auto, ki, be, vörösszem, lassú
Kimenetek	USB, TV
Akku	tölthető akku
Ár	–
Forgalmazó	Technotrade Rt. (467-6111)

TOSHIBA PRD-M60

Toshibáék kisebb versenyzője vérbeli automata gép, kezdő digitális fotósok vágya. A ház kialakítását nem bonyolították el, kevés, ám jól használható gomb van rajta. Megtaláljuk ugyanazt a négyállású kapcsolót, a 4 vezérlőgombot és a zoom gombokat, mint a PDR-M70-en, viszont semmi többet. A funkcióválasztó tárcsát kissé megdöntötték, hogy könnyebben kézre essen, ez jó ötlet volt. A gombok pontosan annyira nyomódnak be, amennyire arra szükség van, nem kell erősíteni kiadós fényképező túra előtt, és attól sem kell tartani, hogy véletlenül elállítjuk a beállításokat.

A középkategóriájú készülék 2,3 Megapixeles CCD-t tartalmaz, valamint rengeteg automata funkciót ahhoz, hogy megkönnyítse a csak kattintgatni vágyók dolgát. A CCD felbontásából adódó 1792*1200 pixeles maximális képméret elegendő lehet mindenki számára, de a Toshiba a helytakarékosság miatt alapból a negyedakkora 896*600-as képméretet állította be, szerintük ez bőven elég a számítógépes vagy internetes felhasználásra.

Beépített zoomja 2,3-szeres, ezt kétszeres digitális zoommal fejelték meg. Többféle vakufunkciót ismer, ezen túl a CCD érzékenysége állítható ISO 100-tól ISO 400-ig.

Ugyanazt a kellemes menürendszert építették bele, mint nagyobbik testvérébe, itt is érvényes mindaz, amit ott megemlítettem.

A fehéregyensúly valamint a lejátszási mó-

Kamera neve	Toshiba PDR-M60
CCD pixelszám	2.3 Megapixel
Maximális felbontás	1792*1200
Rekesz	f8-f18
Zársebesség	1/2-1/500
Optikai zoom	2.3*
Digitális zoom	3*
Kereső	LCD(1.8")
Tárolóeszköz	SmartMedia
Fileformátum	JPG
Vaku	beépített
Vaku módok	auto, ki, vörösszem, lassú
Kimenetek	USB, TV
Akku	4 db ceruzaelem
Ár	–
Forgalmazó	Technotrade Rt. (467-6111)

dok automatára és manuálisra állíthatók, a gép ismeri már a 128 MB-os SmartMedia tárolót is, továbbá USB porton keresztül továbbítja az információt a számítógép felé.

Ez a gép sem volt egyszerű eset, hiszen a ház anyaga és kialakítása gyorsan azt az érzést kelti, hogy ránk akarnak sózni valami távol-keleti bóvlit, ám pár perc használat után sorra nyugtáztam a szükséges tulajdonságok meglétét, így nyugodtan jelenthetem ki, hogy tökéletes választás a kisebb pénztárcával rendelkezőknek.

MINOLTA DIMAGE 2300

A Minolta egyetlen kamerával képviseltette magát a mezőnyben. A gyártó régi motoros a fénymásolók és optikai berendezések terén, innen a digitális fényképezőgépek világa már csak egy ugrás. Igaz, ekkora profizmussal megtehették volna, hogy a közepesnél jobb optikát raknak a készülékbe, ám ne feledjük, hogy mindennek megvan az ára, és ezzel a kamerával a Minolta a kezdőket célozta meg.

A 2,3 Megapixeles felbontás ez esetben is elegendőnek számít, nagyobb felbontású CCD-hez már komolyabb szolgáltatások és sokkal magasabb ár társulna. A legnagyobb képméret ennek megfelelően 1792*1200-as.

A készüléket a hagyományos kompakt fényképezőgépek mintájára alakították ki, például a ki-bekapcsolás is a lencsezáró műanyag elfordításával lehetséges. Raktak bele automatikus élesség-, automata fehéregyensúly- és zársebesség-állítást. A fehéregyensúlyt manuálisan 3 fokozatba tudjuk állítani.

Az optikát úgy képezték ki, hogy alkalmas legyen közeli képek felvételére, akár 30 cm-ről is. Megjegyzendő, hogy ez az ilyen kategóriájú gépektől el is várható, ám voltak sajnos modellek, amelyek ezzel is nehezen birkóztak meg. Az adatokat CompactFlash kártyára tudjuk menteni JPEG és TIFF formátumban, a képek USB porton keresztül áramlanak a PC-re.

Megtalálhatjuk a csatlakozások között a TV kimenetet, a képet ezen kívül a szabványos méretű LCD kijelzőn játszhatjuk vissza, felvételkor pedig az optikai átnézeti kereső segíthet. Optikai zoomja háromszoros, digitálisan még kétszeresen tud rásegíteni.

Bár jelenleg nem tudom az árát, de elképzelhető, hogy jó árfekvéssel a piac alsó szegmensét le lehetne fedni ezzel a kamerával. Nem lehetett egyik részletét sem kiemelni, de a kezdő kategóriájú gépek mezőnyében ott a helye.

Kamera neve	Minolta Dimage 2300
CCD pixelszám	2.3 Megapixel
Maximális felbontás	1792*1200
Rekesz	f3-f13
Zársebesség	2-1/500
Optikai zoom	3*
Digitális zoom	2.5*
Kereső	LCD(1.8"), optikai
Tárolóeszköz	CompactFlash
Fileformátum	JPG, TIFF
Vaku	beépített
Vaku módok	auto, be, ki, vörösszem
Kimenetek	USB, TV
Akku	4 db ceruzaelem
Ár	–
Forgalmazó	Minolta Hungary (206-2244)

FUJIFILM FINEPIX 1400ZOOM

A Fuji kisebb versenyzője nagyon hasonlít a Minolta gépére, hiszen mindkettő a bevált kompakt automata gép stílusára épí-tette meg a fejlett elektronikával és az LCD kijelzővel ellátott változatot. A Fuji ebben a gépben nem a SuperCCD-t, hanem a hagyományos CCD-jét használja, ám a fényképek tanúsága szerint nagy sikerrel. Nem mondható a gép kimagaslónak, ám az elvárásokat simán teljesíti.

USB csatolóval rendelkezik a képek áttöltéséhez, SmartMedia kártyán tárolja a képeket, ebből a 64 MB-osat már tudja kezelni. Kimenetei között nem találjuk meg a TV kimenetet, ezért aki ehhez ragaszkodik, az válassza inkább a nagyobb modellt. Az áramellátás 4 ceruzaelemről megy, a világ végén is tudunk bele pótáramforrást szerezni. A gép szinte teljesen automata, de raktak bele manuális módot, amellyel fehéregyensúlyt és expozíció-korrekciót állíthatunk. Az objektív háromszoros optikai zoomra képes, szép képeket tudtam vele csinálni távoli tárgyakról is.

A gép tetején találjuk a bekapcsoló gombot, ezzel lejátszást vagy felvételt tudunk állítani. Minden más a menüből működik, a hátoldalon csak a menü vezérlésére szolgáló gombok, valamint a vakukapcsoló kapott helyet. A menüvezérlő nyilak furcsa kialakításúak, hiszen míg a bal és jobb oldali külön gomb, a le-fel mutató nyíl ugyanazon gombon kapott helyet, de egyáltalán nem zavaró. Ugyanez a gomb szolgál a felvételkori zoom állítására is. A gépen nincs felső LCD kijelző, csak a hátoldali panelről tudjuk meg a szükséges információkat.

Nem mondanék véleményt, hogy a Minolta, a Toshiba vagy a Fuji modellje felel-e meg legjobban a kezdő digitális fényképezéssel ismerkedőknek, hiszen mindhárom gép kellemes perceket szerzett. Mondhatnánk azt, hogy győzzön az ár, de ilyen árszinten az a kis különbség már nem számíthat. Aki komolyan gondolkodik belépő szintű gép vásárlásán, az nézze alaposan át a gépek tudását, és az alapján döntse el, hogy melyik fogja bevezetni a digitális fényképezés rejtelmeibe.

Flex

Kamera neve	Fujifilm FinePix 1400Zoom
CCD pixelszám	1.3 Megapixel
Maximális felbontás	1280*960
Rekesz	f3.6-f9.2
Zársebesség	1/4-1/750
Optikai zoom	3*
Digitális zoom	2*
Kereső	LCD(1.6"), optikai
Tárolóeszköz	SmartMedia
Fileformátum	JPG
Vaku	beépített
Vaku módok	auto, ki, be vörösszem, lassú
Kimenetek	USB
Akku	4 db ceruzaelem
Ár	127,500 forint
Forgalmazó	Digitcam (235-0570)

3D ROVAT

Avagy minden ami legalább 3D...

Ebben a hónapban rövid töprengés után a helycserés támadás mellett döntöttem. Azaz, az újságba került a subdiv modellezéssel kapcsolatos következő cikk, és a mellékletre a NURBS téma lezárása (szándékaim szerint jó hosszú időre). Ezen kívül ebben a hónapban került sor a Magma, vagyis a Max R4 hazai bemutatójára; reményeim szerint erről is olvashattok majd itt az újságban.

A legutóbbi rovattal kapcsolatban még csak pár levelet kaptam (alig egy héttel az újság megjelenése után írom ezt a cikket), de máris érkezett egy igazán lényeges kérdés a subdiv modellezéssel kapcsolatban. A levélíró arra volt kíváncsi, hogyan is kellene nekiállni az egésznek, melyek az első (meg az utána jövő :) lépések.

Előrebocsátanám, hogy a módszer nem tőlem származik. A már emlegetett Bay Raitt nevű, általános vélekedés szerint őstehetség/csodagyerek modeller dolgozta ki az elveket szorosan együttműködve az N-World és Mirai nevű szoftvereket fejlesztő programozókkal (nem véletlenül képes órák alatt teljes modelleket készíteni a fenti progiban). Ezért aztán illendő megemlítenem a nevét – mondhatom azt is, hogy (szinte) mindent az ő internetről összebányászott írásaiból tanultam.

A legutóbbi CD mellékleten már említettem az edge loop fogalmát, de azért még egyszer összefoglalnám: az edge loop élek egybefüggő sorozata, amelyek a modell kontúrvonalait definiálják. Legjobb, ha kört formálva önmagukba térnek vissza, és a rajtuk található vertexek mindegyikében négy (látható) él találkozik. Célszerű az edge loopokat úgy elhelyezni, hogy animáció esetén a mozgás irányával párhuzamosan, és arra merőlegesen álljanak.

A modellezés folyamatát három fő szakaszra lehet bontani (legalábbis karakterek esetén; bár az elv kétségtelenül használható mindenféle mesterséges tárgyak elkészítéséhez is). Bay ezeket úgy hívja, hogy volume, surface, detail; magyarul talán az arányok, felület, részletezés hármas a legjobb fordítás.

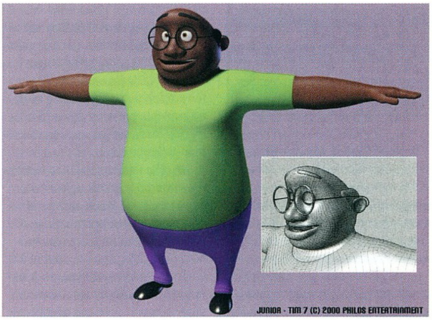
VOLUME

Ez az első fázis, amelyben a modell arányait kell belőni. A subdiv modellezésre – ahogy azt korábban vázoltam – sokféle módszer létezik, a Lightwave userek által kedvelt pontonként felépítgetéstől a surface toolst használó Maxeseken át az agyagfigurákat beszkennelő Pixarig.

A leghatékonyabbnak tűnő megközelítés azonban a virtuális szobrászkodás, amikor fogunk egy kockát, és addig aprítjuk és totojgatjuk, amíg kedvünkre való nem lesz. Nem beszélve arról a két apróságról, hogy tapasztalataim szerint ez a módszer a leggyorsabb és egyben a legélvezetesebb is.

Tehát, a kezdés általában egy kocka (erről nem mellékelek ábrát ;), méghozzá nulla szegmensszámmal. Sokan esnek abba a hibába (többek között a levélíró is így gondolkodott ;), hogy biztos jó sok pontból kell kiindulni, szóval adjunk neki, ahogy a csövön kifér... Hát nem.

Szóval, az alap egyszerű kocka. Ebből érdemes néhány gyors extrude művelettel kialakítani a figuránk strukturális felépítését. Azaz, legyen neki feje (kockafej), karja, lába és esetleg keze is, ujjakkal. Ne vigyük túlzásba ezt a fázist, az a jó, ha minél kevesebb részletünk van. Utána a pontokat/éleket mozgatva és scale-elve alakítsuk ki a modell fontosabb formáit. A kevés pont miatt ezt csak saccra lehet megcsinálni, kell egy kis arányérzék, de közben szépen bele is rázódunk a karakterünk felépítésébe. Már itt be lehet lőni, hogy a végtagok milyen hosszúak és vastagak legyenek, hogy álljon a fej, milyen legyen a hát íve. Ami azt illeti, a kevés pont kifejezetten jól is jön, ugyanis sokkal gyorsabban lehet dolgozni velük, és mivel a későbbi geometriát is ebből fogjuk kialakítani, ezért az új vertexek általában többé-kevésbé már a megfelelő helyen lesznek.



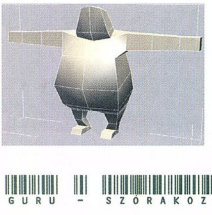
JUNIOR - TIM 7 (C) 2000 PHILOS ENTERTAINMENT

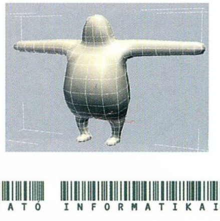
Ha nagyjából elégedettek vagyunk a modellel, akkor jöhet a meshsmooth, NURMS, 1-es felbontással. Ezzel kapásból lesz tisztességes mennyiségű geometriánk, amelyből én általában rögtön irtani is szoktam egy keveset (target weld vertex alkalmazásával). Ezeket a pontokat érdemes még kicsit tovább finomítgatni, itt már lehet a soft selectionöket is használni. Ha megvagyunk, akkor van egy durva gyurmafigura-jellegű manuszkánk, de az alakja már nagyjából stimmel. Egyébként legkésőbb itt ajánlott elfelezni a modellt, és vagy a mirror modifierrel, vagy a jó öreg instance-elt tükörképpel folytatni a munkát.

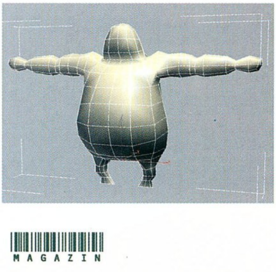
SURFACE

A második fázisban alakítjuk ki a modell konkrétabb változatát; a kívánt részletességtől függően ez többé-kevésbé összefonódik az utolsó szakasszal. Megjegyzem még, hogy a stack tetejére elvileg elhelyezhetjük már most a meshsmooth modifiert, de erre igazán korrekt modell készítésekor egészen a végső fázisig nincs igazán szükség. Maga a lowpoly modell eléggé áttekinthető és részletes kell, legyen ahhoz, hogy ránézésre is pontosan el lehessen képzelni a végső modellt.

A leggyakrabban használt eszközök a geometria hozzáadásához a cut face, a divide/turn edge, a make edge visible / invisible és a chamfer / bevel / extrude funkciók face-re, edge-re, vertexre. Sajnos jó sokat kell tökörésznünk a bugos cut toollal (tippek: ignore backfacinget bekapcsolni, user nézetbe váltani perspective-ről, menteni, időnként collapse stacket nyomni). Érdemes folyamatos edge loopokat







felvinni a modellre, így végig áttekinthető marad (és van még egyéb haszna is, de erről majd a mellékleten). Fontos, hogy ebben a szakaszban a négyoldalú vertexek (olyan pont, amelyben pontosan négy látható él találkozik) szabálya erősebb a négyszögpoligonok szabályánál. Azaz, ezúttal inkább arra törekedjünk, hogy ne legyenek pole-ok (3, vagy 5, vagy többágú vertex) a modellen, a három- és ötszögek jelenléte ebben a fázisban még nem kritikus.

Érdekes trükk még például, hogy ha kiválasztjuk valamelyik edge loopot, és chamfert nyomunk rá, akkor abból két koncentrikus edge loop lesz.

A modell formázásához a move/rotate/scale eszközök mind-mind használhatók, soft selectionökkel vagy azok nélkül. Ha csak lehet, próbáljunk face-eket és éleket babrálni, a pontokhoz csak akkor nyúljunk, ha nagyon muszáj. Sajnos a Max szelekciós eszközei ehhez nem eléggé fejlettek, de Sebő Laci haverom segítségével összehoztunk pár Maxscriptet, ezek alaposan megkönnyítik a munkát (ezeket és a hozzájuk tartozó használati utasítást is megpróbálom felrakni a mellékletre).

Nem vicceltem egyébként a forgatás és nagyítás említésével, ha az ember tudatosan igyekszik használni őket, akkor rájöhet arra, hogy sokszor hatékonyabb a pontok totojgatásánál.

Ez az a pont, amikor több tanácsot nem lehet adni, egyszerűen csinálni kell és érezni. Ki kell tapasztalni, hogy mikor, hogyan érdemes geometriát hozzáadni a modellhez, mikor, melyik módszerrel lehet formázni, és a megfelelő munkatempó is csak sok gyakorlással érhető el.

Egyvalamire lehet még odafigyelni, ami sokat dobhat a modell végső formáján. Ahogy forgatjuk a perspektivikus nézetben, figyelni kell az éleket, és addig totojgatni a vertexeiket, amíg többé-kevésbé szép ívelt vonalakká nem alakulnak. Ne legyen bennük indokolatlan hupli, egyenetlenség, mert az a subdivide-olt felületen is jelentkezni fog. Minél kevesebbet mozgatjuk a pontokat, minél többször igyekszünk face-ekkel és élekkel dolgozni, annál kevesebb vertextotojgatásra lesz szükség a végén.

DETAIL

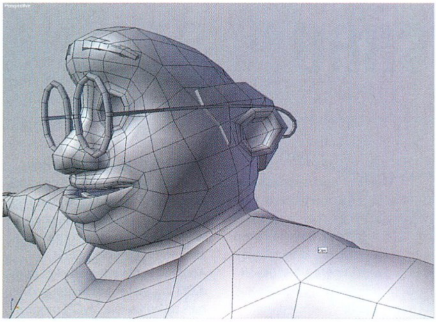
A végső fázisban kerülhet sor az apróbb, a felület folytonosságát megbontó részletek hozzáadására. Ráncok, gödröcskék, dudorok, domborodó izomkötegek és lógó hájhurkák kerülhetnek fel itt a modellre, továbbá itt kell eltakarítanunk a három- és ötszögeket. Hatszög egyáltalán nem lehet a modellen, egyrészt azért, mert az már nagyon csúnyán fog kinézni a meshsmooth után, másrészt mert remekül felbontható két négyszögre.

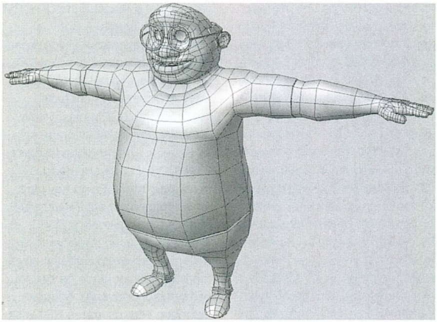
Kivétel a nem látható részek, úgymint az orrlyukak, szemüregek, fülek belseje – hónalj és társai viszont nem!

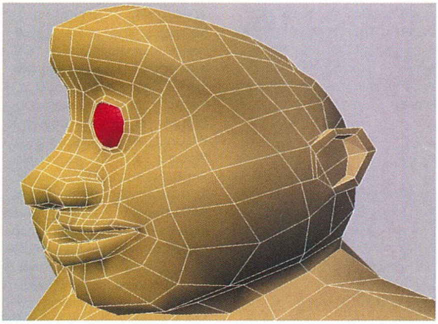
A cél tehát az, hogy a modell poligonjainak túlnyomó többségét négyszögekké alakítsuk, és közben lehetőleg minél kevesebb edge loopot tegyünk tönkre, és minél kevesebb pole-t hozzunk létre. Megint csak elmondom, mind 3/5 oldalú poligon, mind 3/5 ágú vertex lehet a modellen, csak ezeket igyekezzünk alaposan eldugni olyan helyekre, ahol nem látszanak, ahol a modell felülete amúgy is sima, és ahol animáció során se nagyon fognak elmozdulni (ez esetben ugyanis csúnyán megbontják a felület folytonosságát).

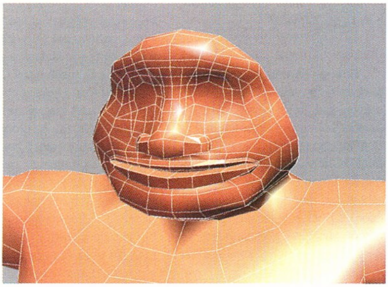
Nos, azt hiszem, egy időre kiveséztük a subdivet, legalábbis ami a modellezést illeti. A következő számban talán textúrázással és materialokkal fogunk foglalkozni – de az is lehet, hogy nem.

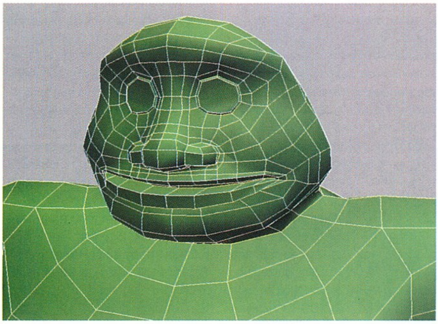
Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu











GRAB

MIVEL ÍRJAK?

A második leggyakrabban feltett kérdés a hozzám érkező levelekben. Jogosan. A jó, vagy jónak hitt CD-író önmagában csak szép – és drága! - CD-ROM meghajtó, a CD-íráshoz megfelelő szoftvert is telepítenünk kell a gépünkre. A szerencsésebb vásárlók a meghajtó beszerzésével egyetemben valamelyik OEM CD-író szoftver tulajdonosaivá is válnak, így nem kell a boltokban kutakodva, vagy az Interneten kóborolva beszerezniük az elkerülhetetlen hozzávalókat. A CD-író szoftverek véleményezése persze legalább olyan zűrös téma, mint a CD-ROM meghajtók és CD-írók esete. Az egyes programok rajongói képesek (virtuálisan) ölre menni, amikor a fórumokban összecsapnak a más programokat istenítő felhasználókkal. Sokan elfelejtik azt a nagyon fontos tényt, hogy minden követelmény valójában a felhasználás jellegéből, szintjéből fakad. A vásárlók többségének olyan igényei vannak, hogy a legtöbb esetben a legegyszerűbb, legkisebb, vagy éppen az író mellé kapott szoftver is hiánytalanul megfelel. Persze komolyabb, profi felhasználás esetén a választás nem ilyen egyszerű.

OEM – AMIT AZ ÍRÓ MELLÉ KAPUNK

A legtöbb, manapság forgalomban lévő CD-író mellé jár CD-író szoftver, jobb esetben komplett programcsomag. Alapvető otthoni felhasználásra, vagy egyszerű irodai mentésekre az OEM-ként kapott szoftverek mindegyike alkalmas, tehát ha nincsenek extra kívánságaink, akkor érdemes azt használni, amit a meghajtóhoz kaptunk. Ebben az üzletágban egyébként nem túl látványosan, de óriási pénzek mozognak. Gondoljunk csak bele, mekkora fix megrendelést jelenthet egy-egy szoftverfejlesztő cégnek, ha sikerül kizárólagosan leszerződniük valamelyik gyártó mellé. Épp ezért nem szembetűnő, de valójában igen jelentős változások mentek végbe az elmúlt egy évben az OEM CDRW szoftver piacon. A közelmúlt és az elkövetkezendő időszak nagy vesztese az Adaptec lehet, hiszen elveszteni látszanak az eddig 25%-ban birtokolt részesedésüket az OEM CDRW szoftverek piacán. Ugyanis az eladott meghajtók egyharmadát produkáló Hewlett-Packard (milyen muris, hiszen nem is gyártanak, csak más cégek termékeit forgalmazzák) eddig kizárólag OEM Adaptec szoftvertermékeket adott a CD-írói mellé. Mostantól azonban a Veritas-féle MyCD programot adják a HP írókhoz, amely egyébként a Prassi PrimoCD OEM verziójának átirata. A Sony is majdnem ugyanezt a programcsaládot adja írói mellé, de ők a CD Extreme nevet adták a szoftvernek. Az Adaptec - nem tudni, hogy vajon az OEM piac visszaszerzése reményében, vagy más okok miatt - nemrégiben leválasztotta CDRW szoftveres részlegét. Az új cég immár Roxio név alatt, külön menedzsment irányításával, önállóan gazdálkodik a SCSI hardverek piacán továbbra is töretlenül piacvezető Adaptec anyacégtől függetlenül, de persze rövid pórázon fogva. Az Adaptec azonban nem csupán a HP-t vesztette el OEM partnerként, hiszen az eddig részben (régiónként változó rendszerben) Adaptec szoftvereket használó Plextor és TEAC is egyre többször adja meghajtói mellé a Cequadrat WinOnCD szoftverét, vagy más programot (Magyarországon, pl. többnyire a WinOnCD-vel forgalmazott Plextorok kaphatók). Az amerikai Smart and Friendly csődjével az Adaptec szintén nagy megrendelőtől eshetett el. A jelenlegi helyzet szerint a Ricoh mostanában megjelenő írói mellé a Prassi PrimoCD és abCD szoftvereket mellékelik, a Sony is stabilan marad a Prassi mellett, a CDRW meghajtók piacán új húsnak számító TDK cég a (valójában Plextor) írói mellé az Ahead nagysikerű Nero 5.x-es változatát adja. A Nero egyébként nagyon erősen jön fel az OEM és a teljes verziójú CDRW szoftverek között egyaránt - jogosan, az 5.x-es Nero véleményem szerint csaknem hibátlan lett.

Az Adaptec kétségtelenül még erős ügyfélkörrel rendelkezik, de azért korántsem olyan a részesedése, mint akár egy évvel ezelőtt. A jelenségre több magyarázat is adódik. Egyrészt fontos körülmény, hogy az új Hewlett-Packard CD-újraíró, a 12x8x32x-es 'CD-Writer 9500i' már nem Philips, hanem Sony gyártmányú meghajtó lesz (én speciel csak örülni tudok ennek, a HP nagyon sokat veszíthetett a reputációjából az utóbbi idők - hogy is mondjam, nem éppen „fényesen" sikerült - Philips íróival). A Sony pedig köztudottan a Prassi nagy partnere CDRW szoftver szinten. Így nyilván nem véletlen, hogy a Prassi alapú MyCD kerül az új HP író mellé a nagy Philips-barát Adaptec Creatora helyett. Másrészt az Adaptec szoftvereinek OEM verziói nagyon halványra sikeredtek a teljes, ún. „Deluxe" változatokhoz képest. Ez nyilván nem előny a CD-írókat gyártó cégek szemében, hiszen a többi fejlesztő CDRW szoftvereinek OEM változatai csak igen kis mértékben vannak megcsonkítva a teljes verziójú kiadásokhoz képest. Az sem ritka, hogy szinte semmi használhatóságbéli különbség nincs. Az Adaptec jelenlegi biztos partnere még az Iomega is (szintén mások íróit forgalmazzák saját márkanév alatt).

Az Adaptec új kiadást tervez a Creatorból (érdekességképpen megjegyzem, hogy régen a szoftver Corel termék volt), és OEM politikáját is felülbírálja - ígérete szerint. A WinOnCD-ből is hamarosan jön a 3.8-as verzió (megpróbáltam bejutni a bétatesztelők közé, egyelőre csak ígéret van, no meg részemről reménykedés), a megjelenést amúgy már elhalasztották az első tervekhez képest. Érdekesség, hogy a Cequadrat már lassan egy éve az Adaptec tulajdona. Meglehetősen izgalmas és érthetetlen időszak ez.

Én például nem szeretem a Creator programot. Persze távol álljon tőlem, hogy a „halálát" kívánjam, de azért csípősen megjegyezném, hogy az ilyen nagy piaci változások nem mennek végbe súlyos ok hiányában.

MÉGIS, MELYIK A LEGJOBB?

Erre így nem tudok, pontosabban nem akarok válaszolni. Igényeinktől függ, melyik CD-író szoftvert érdemes használnunk. Sokkal jobb lesz, ha inkább arra térek ki, hogy – szerintem – melyik milyen feladatokra alkalmas, ez többet fog mondani bármilyen dicsérő szónál. A teljesség igénye nélkül, pusztán tájékoztató jelleggel szeretném megosztani veletek a véleményem, amely az én egyéni tapasztalataimon kívül a felhasználóktól kapott rengeteg jelzésből, kérdésből táplálkozva alakult ki az elmúlt pár évben.

ADAPTEC EASY CD PRO

Ma már nem is forgalmazzák, csak azért említem meg, mert veterán CD-írók még manapság is használják. Egyszerű, könnyen kezelhető, ettől eltekintve nem következetes program. Saját fájljaink mentésére jó választás, otthoni igényeinket Audio szinten is képes kielégíteni. CD-másolásra nem javasolt, helytelenül kezeli a trackek indexpontjait. DAO módban nem ad lehetőséget a pregapek, indexek variálására, ilyenkor fixen nullára veszi a gapeket, emiatt régebben közkedvelt volt a „mixelt" zenei CD-k egybefüggő trackjeinek kiírására. Csak szabványos WAV fájlokból tud Audio-CD lemezt írni, MP3 és egyéb modern formátumok nem támogatottak. Multisession adatlemezek folytatására nagyon kényelmetlen és meglehetősen pontatlan, ilyenkor sok hibát produkál. Frissítés több éve nem érkezett hozzá, új írókkal nem tud együttműködni. Túlírás és egyéb nyalánkságok teljesen ismeretlenek számára. Csak a rend kedvéért, a múltban szerzett érdemei elismeréseképpen említettem meg. Béke poraira.

ADAPTEC EASY CD CREATOR

Az Easy CD Pro utóda, eredetileg Corel termék volt. A régi Adaptec szoftvernél jobban használható, sokrétűbb program, kellemes kezelőfelülettel. Fájlok mentésére, multisession lemezek folytatására jól használható, akár komolyabb irodai archiválásokat is nyugodtan végezhetünk vele. Másolásra nem javaslom, mert igazából nem ad szabad kezet a speciális műveletek megvalósításához, de sima adatlemezek vagy zenei CD-k egyszerű duplikálására alkalmas. Az írók mellé adott OEM verziója jelentősen kevesebbet tud, mint a pénzért megvásárolható, „Deluxe" változat, ez utóbbiban a külső forrásból érkező zenei anyag digitalizálása és pár egyéb finomság is helyet kapott. Az egyre népszerűbb, de sok gondot okozó UDF/Packet módban nem tud írni, de a teljes szoftvercsomag része az Adaptec ilyen célokra szolgáló szoftvere, a DirectCD,

amely kimondottan erre szolgál. Az Easy CD Creator 4-es változata elvileg Windows2000 kompatíbilis, de az amúgy is sok hibával rendelkező program Win2000 alatt még durvább hiányosságokat mutat. Rengeteg javítás és patch érkezik hozzá, ennek ellenére sajnos még mindig sok a hiba benne, ezért profi környezetbe nem ajánlom. Otthonra mindenképpen megfelel. Havi gyakorisággal érkezik hozzá mindenféle frissítés, bővítés.

www.roxio.com

NERO

Nagyon sokrétű program. A 4-es sorozat bosszantó hibáit az 5-ös változatban nagyrészt sikerült orvosolni, ezért nyugodtan telepíthető más CD-író program használata mellett (a régebbi, 4-es Nero telepítéskor tönkrevágta a rendszerben lévő egyéb CD-R alkalmazások rendszerfájljait, az új, 5-ös már nem ilyen!). Fájlok mentésére kitűnő, multisession lemezek létrehozására-folytatására elsőrangú. Másolásra az egyik legjobb, kacifántos formátumok, egyszerűbb másolásvédelmek nem jelentenek gondot a program számára, a használt hardvertől függően a másolás különleges beállításai jól konfigurálhatók (direkt hibák kihagyása, hibás részek duplikálása, szabványtalan track-sorrend stb.). Az OEM változat szinte ugyanaz, mint a pénzért megvásárolható dobozos, ezért mostanában a CD-írók forgalmazói egyre jobban szeretik OEM-ként adni a meghajtók mellé. A dobozos verzió sem drága, és a szoftvercsomag multimédiás lejátszó programot is tartalmaz. A Nero mindenféle formátummal megbirkózik Audio-CD írásakor, tehát MP3-as és egyéb, netről levadászott, tömörített formátumú zenéinket szépen felírhatjuk vele. A túlírást támogatja, valamint bizonyos értelemben a több CD-íróval együttes munkát is. UDF módban nem tud írni, de az Ahead InCD programja jár mellé, amely kifejezetten erre szolgál. Havonta többször jön javítás és frissítés hozzá.

www.ahead.com

PADUS DISCJUGGLER

Professzionális másolóprogram. Újabban fájlok mentésére, tehát általános célokra is használható, de a programnak ez a része annyira lassú, hibás és körülményes, hogy jobb, ha nem is beszélünk róla. Duplikálásban fenomenális. Bár kevésbé birkózik meg a trükkös trackeket tartalmazó, másolásvédett lemezekkel, mint a Nero, de nagyon könnyű kezelni, Audio másolásban pedig verhetetlen. OEM változata nincs, több CD-írót egyidejűleg kezelő változatai pedig – a támogatott CD-írók számától függően – meglehetősen drágák. Profi program, nagyobb cégeknek, igényes felhasználóknak a legjobb. A másolásra szolgáló része gyakorlatilag hibátlan, a tapasztalatok szerint egyszerre 6-7 CD-íróval is képes napokig folyamatosan, hibátlanul dolgozni. Kifejezetten szereti az NT-s környezetet. Havonta-kéthavonta érkezik frissítés, javítás hozzá. Tud túlírni.

www.padus.com

CDRWIN

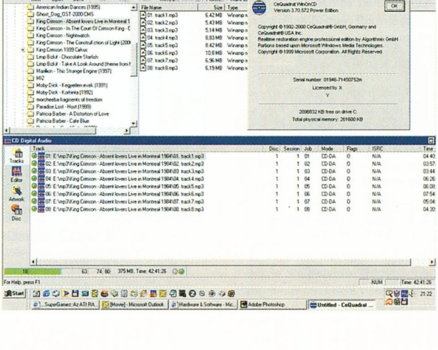
A CDRWIN eleinte pici DOS-os alkalmazásként indult, amely – akkoriban egyedülálló módon – DAO (Disc-At-Once) másolást végzett meglepően jó minőségben. A Windows alá készült CDRWIN már három éve a legnépszerűbb másolószoftver. Egy sessiont tartalmazó lemezek duplikálására a legjobb, multisession lemezeket nem lehet vele másolni, mert ez nem lehetséges DAO módban. Fájlok mentésére és ISO9600 image fájlok készítésére is alkalmas, de az ilyen jellegű szolgáltatásai rendkívül nehezen kezelhetők, ezért horror ezeket a funkcióit használni. Audio-CD másolásra, illetve saját mesterlemez létrehozására a legjobb, mert egyedi image formátuma révén teljesen szabadon állíthatjuk be a felírandó trackek, indexek minden jellemzőjét. Az első szoftver volt, amely támogatta a túlírást. Gyakorlatilag nincs ismert, kimondottan zavaró hibája. Kezelése nem túl egyszerű, de hamar megtanulható. UDF támogatás nincs benne. Egyszerű, de nagyszerű.

www.goldenhawk.com

Legközelebb folytatom a többi ismert szoftverrel, illetve hamarosan egyenként is megismerkedünk velük közelebbről (de az már lehet, hogy jövőre lesz, hehe)! Az ismertetett programok kipróbálható verziói és frissítései megtalálhatók a honlapomon.

Sziasztok!

Ppéter
www.cdgrab.hu



ÚJ CD-GYÁR MAGYARORSZÁGON!

CD-ROM

CD-AUDIO

CD-VIDEO

GYÁRTÁS
AKÁR 36 ÓRÁN BELÜL

UTÁNGYÁRTÁS
AKÁR 12 ÓRÁN BELÜL!

CD 100 DARABTÓL IS!

KAZETTAGYÁRTÁS
TOVÁBBRA IS
TÖKÉLETES
MINŐSÉGBEN!

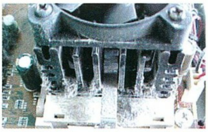
MC&CD KFT.
Budaörs,
Baross u. 77.
Telefon/fax:
(23)416-007
E-mail:
mccd@mccd.hu

HARDWARE FÓRUM

Kezdjük ezt a cikket egy kis elmefuttatással. Nagyon sok felhasználó tapasztalja, aki eddig a legnagyobb megelégedéssel használta számítógépét, mondjuk, 450 MHz-en hajtott "történelmien jó" 300-as Celeronnal, hogy ez már bizony kevés. Kellene egy új processzor, az se baj, ha megy, mondjuk, úgy 8-900 MHz-en.

zA tisztelt felhasználó lázas kutakodásba kezd, nézelődik az interneten, érdeklődik az ismerősök, barátok között, tanácsot kér innen-onnan, vajon az a jó kis '98-ban vásárolt alaplap támogatja-e az újabb processzorokat, érdemes-e beruházni például a Celeron 2-be, amely elfogadható áron kapható. Végül a döntés megszületik: új motor kerül a gépbe. Megvásárlódik az új proci átalakítóval, hűtéssel. Megtörténik a rettegett biosz-frissítés is, amitől mindenki annyira fél. És eljő az idő: régi processzor alaplapból ki, új processzor az alaplapba be. Gép indul, se kép, se hang... A ventilátorok pörögnek, a winchester is feléled, de kép, az nincsen. Mi lehet a baj, gondolja barátunk, és elátkozza azt a percet, amikor ez az új processzor-dolog egyáltalán az eszébe jutott. Hajtépés, fogak csikorgatása. Pedig a megoldás nagyon egyszerű. Mielőtt az új procit a gépbe tesszük, lepjünk be a bioszba, és válasszuk a Load setup defaults menüpontot. Ez ugyan nem az alaplap leggyorsabb beállítása, de mindenesetre a legmegbízhatóbb, ezzel mindenképpen el kell indulnia. Mentsük el, lépjünk ki a bioszból, tegyük be az új procit, és csodák csodája, ha az alaplap valóban támogatja az új erőművet, a gép elindul. Különösen makacs esetben próbálkozhatunk az CMOS-clearrel, ez olyan jumper az alaplapon, amelyiknek innen-oda helyezésével a bioszban minden alapértelmezésre áll vissza. A jumper helyét az alaplap-leírásban keressük meg. Előfordulhat olyan eset is egyes régebbi, de az újabb processzorokat azért támogató alaplapok, például az Abit BX6 esetében, hogy a bejelentkező képernyő nem a helyes működési frekvenciát mutatja, hanem annál kisebbet. Ettől se essen senki kétségbe, mert bármilyen teszt-szoftverrel meggyőződhetünk róla, hogy a processzor a valós sebességen megy, csak a biosz nem tudja az értéket helyesen kiírni. Mindenesetre a régebbi alaplapok esetében betartandó ökölszabály: vigyük el a gépet a processzorvásárlás helyére, és kérjük meg szépen a kereskedőt arra, hogy engedje az új processzort kipróbálni, és ha megy, biztosan megvesszük. És szeretném – talán mások helyett is – eloszlatni az alábbi félreértést (bár ezt is sokadszor mondom el már). SENKI nem mondta, mondja, és fogja mondani, hogy pl. az X processzor VALAMENNYI példánya tuningolható. Ez a téves hit főleg azóta harapózott el, mióta a szeptemberi számban megjelent a kollegák tesztje, amelyben kivételes szerencsével kifogtak egy jól tuningolható Celeron példányt. Ez bárkivel megeshet, de nem MINDENKIVEL. Tehát teljesen felesleges szemrehányásokat tenni nekem, nekik, bárkinek, hogy: ti azt mondtátok, és mégse megy... Elmondok egy példát. Adott 3 tálca, azaz 30 db 700-as Coppermine processzor. Ebből a mennyiségből 1 db ment 1 GHz felett, 1 db 980 MHz-en, és 3 db 950 – 960 MHz-en. Nagy valószínűséggel a többi is megy valahol 800 – 850 MHz körül, de ez egyáltalán nem biztos. Tehát ehhez is, mint annyi mindenhez az életben, szerencse kell. De biztosra soha nem lehet menni. Sokan kérik e-mailben, írjak olyan processzorról sorozatszámot, amit biztosan lehet tuningolni. Erre a legjobb példa az SL3XX sorozatú 700-as Coppermine. Van, amelyik nem megy 750-en se, de van, amelyik 1 GHz felett is kifogástalan. Felelőtlenség lenne tehát száz százalékosan kijelenteni, hogy igenis ez-meg-ez a sorozatszámú processzor jól tuningolható. Ilyet csak abban az esetben lehetne állítani, ha egy adott sorozat valamennyi processzorát meg lehetne vizsgálni, de ez természetesen lehetetlen.

Most pedig felteszek egy kérdést nektek. Mi az egyik legnagyobb ellenségünk nekünk, számítógép-fanatikusoknak?? Nem, nem, rosszul gondoljátok, nem a kistestvér, aki elállítgatja a bioszt, és nem a zord szülő, aki nem hajlandó nagyobb összeget áldozni valamelyik új alkatrész beszerzésére. A melegedés mellett a másik legnagyobb ellenségünk a por. Sajnos, kis hazánk nem a legtisztább levegőjéről híres, ezt tudjuk mindannyian. Reggel az ember letörli az íróasztalát, este már ismét poros. Ez főleg a tavaszi-nyári hónapokban jellemző, mikor az ablakokat nyitva tartjuk. És miért lenne kivétel éppen a számítógép? A jó gépet nem szedjük szét hetente, megy az rendesen, minek piszkálni. Igen ám, de egyszer csak elkezdődnek a rejtélyes fagyások, rendszerleállások. Ezek oka az esetek 99 százalékában a porosodás. Nézzük meg az alábbi képeket. Ez egy 1999. decemberben készült gép, Abit BP6 duálalaplap, Celeron processzorok. Valamelyik grafikai stúdióban tette a kötelességét, amíg egyszer csak el nem kezdett fagyogatni. Ennek senki sem örül, főleg nem azok, akik a géppel pénzt keresnek, azoknak ráfizetés minden perc, míg a gép áll. Nos, a számítógéppalást eltávolítása után a következő kép tárult a szemünk elé:



Ez a processzorhűtés...

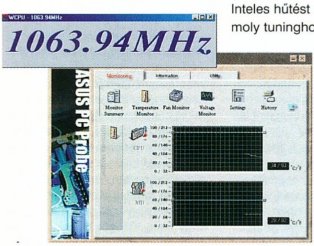
Ez a vga-kártya ventilátora...

Balra pedig a porcicák kitűnően láthatók

Ilyenkor a számítógép tulajdonosa restelkedni kezd, amúgy háziasszony-módra: takarítunk ám mi rendesen, nincs kosz a helyiségben, satöbbi, satöbbi. Persze, hogy nincs. Az összes kosz a gépben van, mint látjuk. Viszont az érme másik oldala, hogy erre senki nem gondol, minek a jól működő számítógépet széjjelszedegetni? Pedig, ahogy a képek mutatják, úgy kéthavonta bizony, muszáj. Portalanítani kell, mert a porosodás nagyon lerontja a hűtés hatásfokát, arról nem beszélve, hogy a tápegység szellőzőnyílásait eltömve a por sokkal nagyobb bajt is okozhat. Mi a teendő? Elektronikai alkatrészeket forgalmazó üzletekben lehet kapni sűrítettlevegő-spray-t. Ennek ára olyan ezer forint körül van, ami elfogadható. Nagy előnye az ecseteléssel, porszívózással szemben az, hogy a legrejtettebb sarkokba is beférhetünk a flakonhoz mellékelt hosszú piros csövecske segítségével. Vigyük a gépet szabad levegőre, lehetőleg ne a szobában poroljunk. Fújassuk ki a port a gépből, ne feledkezzünk meg a tápegységről sem. Itt vesszük főleg hasznát a fent említett csőnek, mert így a tápot nem kell szétszedni, a tápventilátorral szemközti réseken át az összes por kifújatható. Végezetül szedjük le a prociventilátort, a hűtőborda felé eső részen található öntapadó címkét hajtsuk fel, és a felbukkanó csapágyba csepegtessünk műszerolajat. Amennyiben annak idején használtunk valamilyen szilikonszármazékot, zsírt, vagy pasztát, szedjük le a hűtést, ellenőrizzük le, a hővezető anyag nem száradt-e ki. Ha igen, tisztítsuk le alaposan a felületeket, és kenjük be szilikonpasztával.

Az Asus alaplapok tulajdonosai abban a kellemes helyzetben vannak, hogy az alaplapokhoz a gyártó mellékeli a Pc Probe nevezetű hardware-monitor programot. Ez igen ügyes szoftver, hasonló a Motherboard Monitorhoz, és még sorolhatnám a többi gépfigyelő programot. Ebben viszont az a jó, hogy kimondottan az Asus fejlesztette ki a saját alaplapjaihoz. Viszonylag ke-

vés szolgáltatása van, de azokat maradéktalanul teljesíti is. Alaplap-, és processzorhőmérséklet-figyelés, feszültségfigyelés, ventilátor fordulatszám-figyelés. És ami a legjobb: processzorhűtés.



A Coppermine léghűtéssel 1064 MHz-en, tehát bőven az 1 GHz-es álomhatár felett fut, a hőmérséklete – köszönhetően az intenzív szoftveres hűtésnek – mindössze pár fokkal haladja meg a környezeti hőmérsékletet. Jól látható, hogy a Windows indulásakor a hőmérséklet valahol 40 fok körül mozgott, és a Pc Probe betöltődése után néhány másodperccel jelentős mértékben csökkenni kezdett. Ez a hűtési módszer csak akkor működik, ha a processzor éppen "tétlenkedik". Amennyiben a proci ismét feladatot kap, a szoftver leállítja saját működését, tehát semmiféle teljesítménycsökkenést sem okoz. Maga a program nem hibátlan, csinál marhaságokat. Például úgy óránként egyszer közli, hogy a prociventilátor nem forog, ami természetesen nem igaz, mert egyrészt hallom a hangját, másrészt a riasztáskor mutatott grafikon szerint forog az vidáman.

Ezt a magas órajelet csak azért állítottam be, hogy bemutassam a Pc Probe képességeit. A processzor ezen az órajelen már nem stabil, rendes körülmények között 1038 MHz-en használom. Ismét újabb példa az Intel procik minősége mellett, ez dobozos 700-as példány. Rendkívül érdekes, ahogy a gépembe került. Egy eredeti csomagolású Intel kartonban 5 db dobozos processzor van. Tesztelésre elhoztunk 2 kartont, azaz 10 db dobozos procit. Képzeljétek el egy hosszúkás kartont, melyben a jól ismert zöld dobozos procik "sorban állnak". Az első proci szinte semmit se ment, a második ment olyan 850 körül, a harmadik volt ez a bizonyos 1 GHz feletti, a negyedik ment 980-at, az ötödik ismét alig ment valamit. A másik kartonnal hasonló volt a helyzet. Tehát a vizsgált 10 db dobozos prociból 4 db, azaz 40 százalék volt jól tuningolható. Ez messze jobb átlag, mint a tálcás processzorok esetében. Tehát érdemesebb dobozosat venni, az árkülönbség nem olyan vészes, a dobozos változat jó minőségű, Inteles hűtést is tartalmaz. A komoly tuninghoz ez nem elég, én jelenleg a Globalwin FOP32-es hűtést használom, felpolíroztam a processzort és a hűtőborda alját is. A stabil 1038 MHz-et a proci 1,85 V-os core-feszültségen tudja, a hőmérséklet teljes terhelés mellett sem haladja meg a 45 fokot.

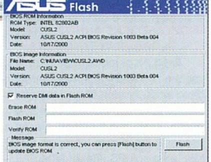
Mindenkit óva intek attól, hogy bármilyen rábeszélésre is "B" jelű, 133 MHz-es órajelhez készült Coppermine processzort vegyen. Természetesen ez csak akkor igaz, ha valaki tuningolni akar. A Coppermine 733B 5,5 x 133 MHz-en működik. A szorzó rendkívül alacsony, tehát átlagos, mondjuk 30 százalékos tuninghoz az órajelet is ennyivel kell emelni. 133 x 1,30 = 173 MHz-es órajelen kellene a procit járatni ahhoz, hogy elérjük a 950 MHz-et. Tuning szempontból a 100 MHz-es órajelhez készült példányok sokkal jobbak, a magas – 700-as esetében 7x-es – szorzó az órajel viszonylag kis mértékű emelése esetében is magasabb működési frekvenciát eredményez. Ez még a BX chipsetes alaplapokban is kiváló eredményekhez vezethet, az Abit BF6-os tapasztalataim szerint 146 MHz-en is stabil, mint a jó beton.

Így történik a szoftveres CPU-hűtés beállítása.

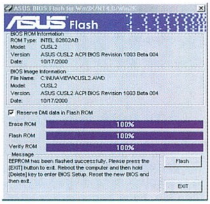
Ugyancsak az Asus rukkolt ki jó megoldással azoknak, akik félnek a bioszfrissítés lélekbe markoló perceitől. Tényleg, miért nem figyeltek jobban oda a bioszfrissítéskor??? Azért kérdezem ezt, mert az utóbbi időben a bioszfrissítés során elhalálozott alaplapok szépen megszaporodtak. Ezek nem azért hunytak el, mert áramszünet volt, hanem azért, mert rossz biosz került beírásra. Sokan frissítik a bioszt az eddig jól működő alaplapokban, mert szeretnének – mint a cikk elején említettem – új procit használni. Az alaplapgyártó weboldalain részletes ismertetés található az egyes alaplap-típusokhoz használható bioszokról, ezt nem árt figyelmesen elolvasni. Sokan hiszik azt, hogy mondjuk az Abit BX6-os alaplapba beírják a BX6 rev2.0 bioszt, akkor több órajelet fognak kapni. Nem. Ilyenkor halott alaplapot kapnak. Ugyanez áll az Abit BH6, BE6, BE6-II alaplapjaira. Mindig csak az adott alaplaphoz kiadott bioszt szabad felhasználni. De térjünk vissza az Asushoz. A cég web-oldaláról letölthető az a program, amellyel Windows alól lehet bioszt frissíteni. A program neve Asus Update.

Az alul legördülő menü választást enged az internetről leszedendő, vagy már leszedett biosz-file beírására. Tanácsos előbb leszedni a bioszt, a zip file-t kicsomagolni, és az új biosz file-t átnevezni mondjuk cusl2.awd-re. Ha ezzel megvagyunk, akkor válasszuk a következő lehetőséget:

Tehát előre letöltött biosz-file-t fogunk felhasználni. Ez a következőképpen történik:



A programot "kalauzoljuk" el abba a könyvtárba, ahol az awd kiterjesztésű új biosz-file található, utána pedig flash. A program

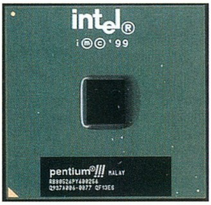


megírja a bioszt, és ellenőrzi is: ez a verify. Ha kész, a gépet újra kell indítani, belépni a bioszba, és nyomni egy Load setup defaultsot. Utána beállítani mindent, ahogy volt, és kész. Aki tuningolt gépet használ, az vegye vissza alap-órajelre, mert bioszfrissítés közben a Windows-fagyás okozhat gondokat…

Végezetül egy kis eligazítás a tuning-esélyes processzorok világába. DE NEM AZT ÍRTAM, HOGY AZ ÖSSZES PROCI MENNI FOG 2000 MHZ-EN!!!

Tapasztalataim szerint az alábbi Celeron2 processzorok tuningolhatók az átlagosnál jobban:

566 - SL46T - 850 MHz
600 - SL46U - 900 MHz
633 - SL3VS - 950 MHz
667 - SL48E - 1000 MHz



Coppermine FCPGA kivitel:

650 – SL3XX – 910 MHz
700 – SL45Y – 980 MHz
750 – SL462 – 1000 MHz

Jó vadászatot!

Old Man
oldman.ini.hu
oldman@matavnet.hu

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Jó reggelt, jó napot, jó estét, jó szurkolást mindenkinek attól függően, hogy éppen mikor jut el ide, a levrov olvasásához. Bár mondjuk az utolsót nem igazán értem, miért írtam le, meccsnézés közben gondolom, meglehetősen kevesen vagytok, akik eme két oldalt olvasgatják, de persze pontosan nem tudhatom, esetleg akinek van kedve, írja meg levrovolvasási szokásait. No meg haha, a gondolat is nevetséges most, hogy belegondolok, mármint gondolok itt arra, hogy én meg a sport, nahát mondom, haha, ez micsoda hülyeség. Amúgy mellesleg ne lapozzatok tovább, jó helyen jártok, ez itten a levrov. Vagy még az is lehet, hogy rossz helyen jártok, de ez itten akkor is a levrov. Figyeljétek csak meg, nem tévedek, itt jönnek a levelek, ni. *(Brazil bátyónak úgy látszik, beragadt vagy kiesett a vessző (,) gombja... mondjuk, még mindig jobb, mintha a „B" betűvel történt volna ugyanez – a korr.)*

ASHDFJGD (S ÍGY TOVÁBB, NAGYON KISBETŰVEL)

Szasz Braz! Jó, hogy megin' itt vagy, de szemet szúrt nekem valami a Novemberi levrovban. Alul volt valami gépírótanfolyam? Mert a levrov alatt valami „asffsads jjkllsklkkl dsdllslkk" volt. Vagy talán a törd. rosszul végzi a munkáját? HE?

Falcon (Vincze Imre)

Á, dehogy. Az alul azért van ott, mert a törd., az egy hülye. Meg is mondom, miért. A múltkori levrov végén ugye jól beszólt nekem, hogy sosem tudom eltalálni, mennyit kell írnom, és ezért reméli, hogy nem a buszon olvassátok, mert a betűk kicsik, és szemrongálás, összefolyás, ilyesmik. Na, meg a levrov aljára beszórt még egy csomó izét, aztán meg röhög nekem, hogy na vajon ahhoz mit szólnak, meg lesz-e aki elolvassa, meg ilyenek *(Én is bekaptam a cumit – a korr.)*. Tehát az ott lent nem más, mint egy kis törd. poén, mit tehetek, helyette is bocsánatot kérek, ne haragudjatok rá, hát lökött szegény... :) Ja, és akkor meg, amikor kérdezem tőle, hogy na tökorrú (mert ő tényleg az), mennyi karaktert tudsz olvashatóan bezsúfolni, azt mondja nekem, hát neki fogalma sincsen. Láthatjátok, nem könnyű vele együtt élni, de én azért szeretem, olyan kis aranyos. Jobb, mintha kisállatot tartanék, mert ugyan szellemileg valami hasonló szinten állnak, de őt legalább nem nekem kell tisztába tennem... :) *(Látom sokan nem értették a poént, ez nem jött be. – a törd.)*

MÚLT HAVI NAGY TÉMÁRA BEVEZETŐ REAGÁLÁS

Áve Brazil bátyó! Olvastam a Levrovot, tök jó lett! Csak az a „sok" ember, aki azt mondta, hogy a Mailer így meg úgy klafa, azt ki kellett volna vágni. Na jó, tudom, hogy szabad a véleménynyilvánítás, de azért mégis... ***(Mondtam én finoman, hogy bugos... - a korr.)***

Egy frászt mégis, hát ha egyszer nekik az jött be jobban, amit a Méler csinált, akkor az jött be jobban, nincs ezzel semmi baj. Nem várom én el senkitől, hogy szeressen engem, legfeljebb ha nem, és ez mégis felzaklat, akkor orrba vágom a delikvenst. Bár igazából mondom, tökmindegy, nekem az is jó, ha utálnak, csak elérjek azzal valamit, amit csinálok, és az emberekből valami reakciót tudjak kiváltani. Az jó ugyanis. Nekem. :) Na, de nem ezért került ide be ez a levél, hanem azért, mert azt is írtad még, hogy:

Az, aki pedig a „Hanyatlás of Pc játékok" cikket „írta", az megérdemel egy pusszantást. Az észrevétele nagyon jó, de azért nem adok neki mindenben igazat, kicsit erősen fogalmazott (na jó, nem is annyira erősen).

Balladin (Simon Bálint)

Igen, valóban nagyon jó észrevétel volt, érkezett is egy pár levél, melyeket érdemes lenne megosztani veletek, de akkor meg semmi másról nem szólna a mai levrov, azt meg nem akarom. De a következő levelet mégiscsak, a tiedét meg azért, mert ebben a pillanatban jó ötletnek tűnt bevezetőnek, no meg mintegy összefoglaló a legtöbb hozzászólásról, mert kb. ilyesmik voltak jószerivel. Kár, hogy ezt a nagy játékgyártó cégek nem olvassák *(azt te csak reméld nem, hogy nem... - a korr.)*, de hát ezzel nem tudok mit tenni, bár lehet, hogy alapítok egy multinacionális kiadót, és oda is majd csinálunk egy ilyen levrovot, és akkor megírom még egyszer, és akkor majd jól észreveszik magukat. Nem biztos.

ÉS MOST A KICSIT KOMOLYABB HOZZÁSZÓLÁS AHHOZ, AMI AZ ELŐBB BEVEZETŐDÖTT

Üdv! Az októberi számban olvastam Hajdu Gyuri kétségbeesett hangvételű levelét, ehhez szeretnék „szakértői" (na, nem kell komolyan venni) véleményt nyújtani... (lévén a konzollal foglalkozó lap egyik fordítója, elég sok PS játékot láttam már... :) és talán megnyugtatni a hasonló gondolkodású arcokat. Előre közölném, hogy én PC-párti vagyok, talán azért is, mert az általad felsorolt, több szoknyalibbenős-autócsillogós PS játékoktól a hideg kilel (szintúgy az összes többi, akár PC-s sablonterméktől). Ahogy én látom, a PC-nek az olyan játékok maradnak, amelyekhez több energia/figyelembefektetés szükségeltetik, és annak ellenére, hogy igényes a kivitelezés, nem ezzel próbálják meg elfedni a szegényes játékmenetet (hiszen ahogy azt te is írtad, a konzolok a komolyabb grafikára/hangra vannak kihegyezve). Például minden második általam fordított PS cikkben tömjénezték A Legjobb PS-Kalandjátékot (a Final Fantasyről vóna szó), és mivel már annyit hallottam róla, és is beszereztem a PC-s verziót. Hááááát... A 30-as (vagy nagyobb) betűméret még nem zavart volna, de a gyenge és rövid párbeszédek végigkínlódása után az installálásra fordított idő is kárba veszettnek tűnt. Lehet, hogy egyedül vagyok, de nálam a kalandjáték kategóriába ez valahogy nem esett bele; pedig mostanában azért kibővült a befogadási képességem ezen a téren a System Shock 2 és a Nomad Soul jóvoltából (persze azért a Monkey Island a király). Szomorú tapasztalataim alapján a konzolos kaland- és szerepjátékok inkább csak ál-kaland és ál-szerepjáték szinten működnek, valójában ugyanaz a piffpuff mindegyik (például a Tomb Raidert tipikusan mindenhol „adventure" jelzővel illetik). Magyarán szólva a konzolokra inkább akciójátékokat írnak, és annak ellenére, hogy egy csomó progi megkapja a „kaland" meg „RPG" jelzőt, nem hinném, hogy valaha is készülne például PlayStationös Heroes 3, ne adj' isten Monkey Island, vagy akár System Shock 2. A nagy kedvencem, Nomad Soul PS-átiratával kapcsolatban is vannak kétségeim - aki a Final Fantasy kétsoros mondataihoz szokott (már ha végigolvassa őket, és ezt most néhány PS kalandjáték-fan körében szerzett tapasztalatból írom...), nem hinném, hogy nekiállna olvasgatni az Omikron Newst, vagy a komolyabb párbeszédeket... A Baldur's Gate 2 No Comment - PC-n tényleg siker, és ilyen sem lesz konzolon (csak már játszhatnék vele :) Én nagyon remélem, hogy az ilyen és hasonló játékok nem vesznek ki a PC-s piacról (bár a történetnek ezt a részét ti látjátok jobban), de annyi szerintem bizonyos, hogy a szép grafika/kúl hang alapú gámék, mint a Tomb Raider, az autós cuccok, sőt, lassan (a PS2 billentyűzet-egér megjelenése után) az a csomó FPS is szép lassan átköltöznek majd a konzolokra. Na, ennyi volt, hajrá PC, meg PS, meg mindenkinek, amit szeret.

Dokee

P. S.: törd és korr + aki elolvassa, bocs a sok zárójelért... ***(Semmi gond, sőt, be foglak ajánlani a Lilynél (ő kutatja fel a friss husikat – öö, akarom mondani, a tehetségeket), mert igen jó stílusban és elhanyagolható mennyiségű hibával írsz. – a korr.) (Húha, az előbbi én voltam?? Biztos lázas vagyok, megyek és megmérem... - a korr.)***

Gondolkoztam (na jó, ez túlzás, töprengtem) rajta, hogy akarok-e és mit hozzászólni ehhez a levélhez, de végül arra a jutottam, hogy nem. Először is azért, mert a múltkor már leírtam sok mindent, ismételni pedig nem akarom magam, amit meg a levélben olvashattunk, most nem írom le még egyszer. Másodszor meg hát marha jó kis levél ez, értelmes dolgok vannak benne, meg jó hosszú is... :) Mindamellett illet még egy-két alkalommal fogok berakni ebben a témakörben hozzászólást, már csak azért is, mert mi ugyebár gamer lap lennénk, és ez a kérdéskör eléggé képbe illik, és még érdekes is. Szóval, ha valakinek valami komoly és értelmes mondandója van, rajta, ki vele. *(Tisztelettel javasolnám, hogy a fenti levél etalon legyen mind tartalmi, mind (és ez NAGYON fontos) helyesírási szempontból. – a korr.)*

SZOFTVERBESZERZÉSI GONDOK

Hello Brazil! Király, hogy újra visszatértél, de lenne némi problémám: Ma jelent meg a Pc Guru, és van benne vagy 8 oldal nyálcsorgató BG2 leírás, na most ehhez képest bemegyek az első boltba BG2 sehol, azt mondják az *** **(Reklám removed by Brazil)** forgalmazza. Második, harmadik bolt ugyanaz az eredmény. Felhívom őket, erre mit mondanak? Azt, hogy BG2 KÉT HÉT MÚLVA!!!. Gondolom magamban, ez egy vicc. Ritkán veszek software-t, mert azért egy kicsit drága, de hogy még kapni se lehet, amikor tőlünk nyugatabbra már megjelent, ez a csúcs. Tényleg nem tudod esetleg, hogy ahol ti szerzitek a cuccot, talán ott lehetne kapni közönséges földi halandónak is. Mellesleg az újság király, csak a külvilág rovatot 2 oldalra beszoríthatnátok. Egy fél éve már írtam és kösz, hogy csináltatok hardware összehasonlításokat, amit kértem.

(Molnár Tamás)

Én véletlenül tudom, hogyan szerezzük a progikat, és egészen véletlenül konkrétan a BG2-őt is meg tudom mondani. *(Naháť. :))) Lily)* **Ezt a szerkesztőségnek direktben a Interplay küldte, hogy jól lehessen róla mindenféle okosságokat, meg szépségeket, meg ilyesmiket írni. Az a példány, amely hozzánk érkezett azonban, nem a kiadott dobozos verzió, hanem amolyan kis arany cédécskére felírt változat, na de**

te ilyet, pontosabban hasonlót maximum a körzeti programkalóztól kaphatsz, bár arra nincs ráírva interpléjileg, hogy izé. *(Akarod mondani, újságírói példány :) Lily)* ***(Nyilván ezt akarta volna mondani, ha értette volna, mi van ráírva – a korr.).*** **Amennyiben az eredeti verziót szeretnéd birtokolni (nagyon helyesen, mert ez ama kevés programok egyike, amelyik tényleg megéri az árát), akkor még kicsit várnod kell, jelen pillanatban ugyanis, amikor a levrovot leadom, még nem kapható kicsiny hazánkban sehol sem, jól lehet már számos helyen látható hirdetésekben. De hát nincs. Se hivatalos forgalmazónál, se magánimportőrnél, se sehol. Adalék: jelenik meg ebből a programból fanatikus rajongóknak szánt Collectors Edition változat, amelyben van plusz egy CD némi bónusz dologgal a játékhoz. Sőt, elvileg decemberben DVD-s kiadás is lesz. Ezekre azonban ne nagyon várakozzál, mert nemhogy itthon nem lehet majd kapni, de európai forgalmazásra is körülbelül nulla darabot szánnak. Mondjuk, ezt egészen pontosan nem is értem. Mert az többé-kevésbe (kevésbé) rendben, hogy Magyarországra nem terveznek tömeges példányokat szállítani, mert ugye itt eladnának belőle 10 darabot és hát ez nem nagy piac.** ***(Azért hogy pontosítsak, Collectors Edition valóban csak Amerikában kapható, bár erősen fogyóban van. Ám a DVD verzió elvileg december 9-től kapható lesz nálunk is. Lily)***

EGÉSZSÉGÜGYI FELHÍVÁS

Sziasztok ti elburjánzott, monitor által szétsugárzott agyrákos népek. Halló Brazil bátyó, (Vagy netán Mailer Démon, hátha megint fogod magad, azt lelépsz, látod, én mindenre gondolok!) E kis bevezető után lehet, hogy levelecském rögtön a delete gomb áldozata lesz, DE ne tégy semmit elhamarkodottan, még akkor se, ha egy ilyen ultraintelligens kreténnel is van dolgod, mint én! Ne csüggedj lesz ez még így se!!! Na de a hablaty után térjünk a lényegre!!! Népek, felszólítok mindenkit, hogy szálljon ki a gép elől, mert az elektroszmog megesz benneteket!!! Én már csak tudom!! Én egész nap a gép előtt ülök és nyomom a cuccot ezerrel!!! Közben az agyam leépül, meg még a Brazil a hülyeségeivel is traktál!!! EZ SOKK!!! Ráadásul a tanulmányaim az utóbbi időben finoman szólva megromlottak!!! Nem tudok kiszállni!!! Teljesen függő lettem!! Gondolom, nem vagyok egyedül!!! Nem azt mondom, hogy hagyjátok abba, csak ne egész nap üljetek ott!! TÁRSADALMI CÉLÚ HIRDETÉSÜNKET LÁTTÁK!!!

U. i.: Ha beraksz a levrovba, küldök neked csajt!!!

(Kovács Máté)

Ez bizony komoly dolog, ne tessék ezen senkinek se mosolyogni. A számítógép valóban függőséget okozhat, ami valóban káros kihatással lehet a tanulmányokra és ezzel együtt az egészségre is (bazi nagy szülői pofonok), a munkáról már nem is szólva (kirúgás és egyebek). Node azért kiút mégiscsak van, itt vagyok példának okáért mindjárt én. Régebben sokkal többet vackoltam számítógépekkel, de manapság reggelente már nem mindig kapcsolom be azonnal felébredés után. Legalábbis a sajátomat, általában elég a kedveseme is, mert kettő reggel ugye minek, elég, ha csak az övén szól zene. Mert persze minálunk minden számítógéppel van megoldva, gondolok itt zenére, filmnézésre, tévére (bár az van, de nemtomminek), játékra stb., de persze függőségnek már nyoma sincsen. Apropó, a kedvesemről jut eszembe, mindenképpen szeretnélek megkérni, hogy csajt azért mégse küldjél, mert szegényke egészen biztosan áldozatul esne egy jól irányzott nőstény-tigris-szerű támadásnak, és a te egészségedet sem tudnám garantálni, pedig éppen most próbálok felhívásokat közzétenni ennek érdekében. ***(Eddig sör, hmm... most már csaj?! Felháborító! Mégis, hogy gondolod?! Mondjuk, azonnal széttépném, de te se gyere túl közel... Tessék a szebbik nemet tisztelni, és nem holmi levrovba kerülésért ajánlgatni, főleg nem az én kedvesemnek... Grrrrr... Hörrr... :E Lily, de most inkább nősténytigris.) (Ha gond van átveszem, csak az asszony ne olvassa el ezt a levrovot – a törd.)***

SHERLOCKBÉBI NYOMOZ

Szevasz Brazil, Törd, Korr!! Vagy talán Csongor, Misi, Barnabás? Ezt az alápítást ***(húha, nagyon le vagyok maradva: ez most valami új szleng? Már ide is beszivárogtak a törökök???? – a korr.)*** a következőkre alapozom: 1, A 2000/9-es Levrovban az olvasható, hogy azt mondta Brazil, hogy azért nem készítette el a Levrovot, mert nem volt rá idő, és már „amúgyis túl öreg már ő ehhez", vagyis öreg, vagyis Oldman, vagyis Hardware szerkesztő, vagyis Harangozó Csongor (forrás az utolsó oldal). De ez nem teljesen biztos! 2, Törd, vagyis Tördelő szerkesztő, vagyis Pércsi Mihály. 3, Korr, vagyis Korrektúra, vagyis Kovácsi Barnabás. Na igen, ez már biztos. Na és Mocsy Mocsáry József. Ha már itt tartunk, Berényi Zoltánt a régebbi főszerkesztőt mért cserélték le Józsira (Mocsy), aki a helyettes volt? Ez mondjuk nem baj, szeretem Mocsyt, csak kérdem. Ja és Sasa pedig véletlenül nem Sashegyi Zsolt, aki a Játékrovatot készíti? Na ennyi, ha netalán mindegyik talált süllyedt, nem kell félni, meg lehet tartani a becenevet, illetve álnevet. Amúgy király az újság. Üdvözlöm a Guru Teamet! Viszlát!

Laci (Sherlock Holmes elveszett ükunokája)

(néhány betű és írásjel is elveszett ebből a levélkéből, alig győztem kipótolni – a korr.)

Békés megye

Hűha, ügyes! Na persze telitalálatról szó sincs, de azért ügyes. Sosem gondoltam volna, hogy egyszer csak valaki fogja magát, és jól elolvassa az impresszumot, ahol szépen le vannak írva a nevek, legalábbis a legtöbb és legfontosabb, ami a lappal kapcsolatos. Persze velem kapcsolatban most sem sikerült jó megoldást találni, de nem baj, kezdőtől nem rossz. :) Szegény Csongor és Oldman nyilvánvalóan komoly lelki törést szenved eme sorok olvasásakor, nyilván ők sem szeretik, ha hozzájuk hasonlítanak engem, kár is, egészen emberszerű, jólelkű teremtmények, nem illik őket sértegetni. Mert bizony a Csongor, az Oldman meg én az három ember, de a gondolatmenet tetszik, jutalmul írhatsz még egy levelet nekem, amelyet nem kötelező elküldened, ha nem akarod. A többi mellesleg stimmel, beírhatsz magadnak kettő és fél piros pontot, három lenne, ha Sasát is biztos tippnek vetted volna, de így le kell, hogy vonjak egy felet. Bear köszöni, jól van, feljebbről igazgatja a lapot, ezért vette át a Józsi a főszerkesztést. :) Még azt majd elárulhatnád egyszer, hogy mi alapján válogattad ki azokat, akiket felsoroltál, mert most kétségek között gyötrődöm, miszerint a többieket nem szereted. Vagy a többi összefüggést nem bírtad megfejteni? Hát lehet, ezt már sosem tudom meg, habár lehet, tovább nyomozol, és akkor mégis. Könnyítésként elárulom, engem ott ne keress, ahol a többieket, én jelentéktelen pontocskaként vagyok csak itten, és majdnem, hogy semmi közöm az újsághoz azon kívül, hogy időt, pénzt és fáradtságot nem kímélve csinálok ide két oldal izét.

AGYAM MEGÁLL

Na ha már a levrov elején letegeztem az én egyetlen és szuperintelligens törd. komámat, nem szeretném kihagyni a Korr.-t sem, mert hát az az egyén sem teljesen normális. Sőt, hát ne szépítsük: egy idióta. Éjnek évadján dolgozok itt ezzel a betűhalommal, szenvedek, mint állat, sőt mint kettő, fáj a fejem, a szemem, meg álmos vagyok, meg éppen meg kell váltanom a világot, meg minden, ez a főidióta meg zargat engem közben ICQ-n, hogy mikor vagyok mán kész és ilyesmik, rá két percre meg egy ilyen levél esik be a villanypostafiókomba:

Csókolom Brazil bácsi! Azért írok, mert azt szeretném megkérdezni, hogy tényleg nagyon sok sört tetszik-e kapni, vagy a levélírók csak úgy mondják, hogy küldenek, aztán mégsem. Bennem megbízhat Brazil bácsi, mert én biztos, hogy nem küldök, viszont nagyon kíváncsi vagyok, hogy mi is az igazság. Köszönettel, khaledka. ***(Azt hiszem, ez már tényleg betegség, a sajátomba is belejavítottam... - a korr.)***

Na most hát erre meg már mit lehet mondani? Rettenetes... :) ***(Nem értem, hogy jöhetett rá, hisz az álnevemet használtam... Hm – a korr.)*** **Mellesleg nem, egyáltalán nem divat a sörküldözgetés** ***(és a nőküldözgetés sem lesz az! :P Lily)***, **vagy lehet, hogy de, furcsa nekem, hogy a törd. kicsit mindig sörszagú, meg dülöngél, bár az összefüggést pontosan még nem sikerült felderítenem, de dolgozok rajta. Na, de hát mégis, komolyan, megkérek itt mindenkit, hogy ilyenekkel hagyjanak már, és akkor ki, na ki, na ki ír ilyen idiótaságokat? Jajj. Komolyan, legközelebb meg fogom adni az ímél címedet Korr, és akkor azt a napot is eláткozod, amikor először láttál számítógépet. :)** ***(Lehetőleg az info@ kezdetűt, és a webcímet is, kösziiii – a korr.)***

DM KERESTETIK

Kedves Brazil! Végre rászántam magam, hogy írjak neked. Van egy fergeteges ötletem. Mi lenne, hogyha mint a régi szép időkben, beleraknátok a Guruba egy kis szerepjátékot, mint anno 94-ben. Nem sokat, csak egy kicsit, mert a régebbi számokban is volt, - lehet, hogy csak egy modul, de az akkor is jó volt - ezért kérlek, próbáljatok (elég a Cd-re) egy kis ilyet is feltenni. Köszi. Továbbra is rajongód

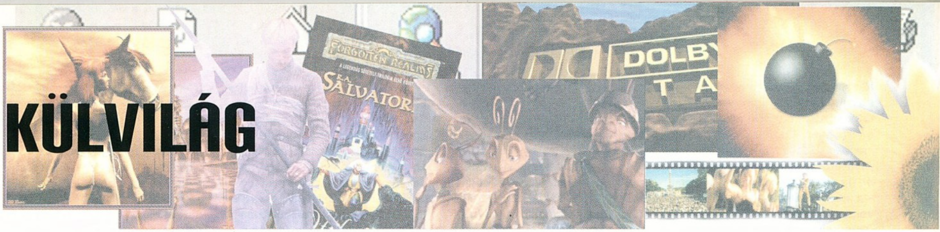
AVENGIR!!!

Jó. Tetszik. Tényleg jó is volt az akkor, jó lenne most is, mert még mindig nagyon sokan, vagy talán többen is játszanak szerepjátékokat számítógéptől függetlenül, és az jó. A porbléma csak az, hogy egy ilyen rovat indításához jelenleg nincs ember, de ha valakinek lenne kedve és kitartása is (ez fontos!), a CD-n lehetne helyet szorítani. Tehát DM-ek, itt a nagy lehetőség, tárjátok országvilág elé történeteiteket vagy akármit, csak érdekes legyen. Jelentkezés nálam vagy akárkinél. :)

Mondjuk ki, mára ennyi volt, ez itt a vége, konyec, ende, fin stb. Könnyezni nem kell, hamarosan újra levrov, egészen keveset kell aludni, éppúgy, mint Télapó fater érkezéséig. Köszöntsétek tisztelettel az öreget, és ha egy mód van rá, ne a legbüdösebb cipőtöket rakjátok ki az ablakba. Gondoljatok csak bele, ti mennyire utáljátok más lábszagát szagolni. Pusszantás népek.

Brazil

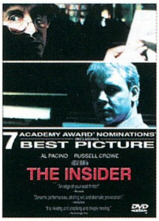
E-mail cím továbbra is ismert. Bár sosem gondoltam volna, hogy sokaknak mégse, mert volt olyan, aki a szerk. nemtom, melyik tagjának küldte a levelét. Na de sebaj, legyen akkor mostantól nektek egy olyan címem is, hogy brazil@vogel.hu, és akkor innentől kezdve küldjétek ide az okosságokat.



KÜLVILÁG

A BENNFENTES

Rendezte: Michael Mann
Főszereplők: Al Pacino, Russel Crowe
DVD specialitások:
Szinkron: magyar, cseh, /Dolby Surround/, angol, német, spanyol /Dolby Digital 5.1/,
Felirat: magyar, angol, olasz, svéd, norvég, dán, finn, portugál, izlandi, horvát, lengyel, spanyol
Kép: Szélesvásznú 16:9 (2.35 : 1),
Extrák: -
Forgalomba hozza: InterCom



Michael Mann legújabb filmjében tovább vitte a Szemtől szemben (Heat) készítésekor alaposan és nyugodtan felépített vonalát. A Bennfentest az Amerikai Filmakadémia 7 kategóriában Oscar díjra jelölte. Mann oldalán két zseniális színésszel, Al Pacinóval és Russel Crowe-val (Oscar jelölés legjobb férfialakítás kategóriában... megérdemelten), valamint egy kitűnő forgatókönyvvel (Oscarra jelölve), továbbá szépen fényképezett képekkel (Oscarra jelölve) rendez. Az alapanyag tehát tökéletes, amihez ha hozzávesszük Mann zsenialitását (rendezés Oscarra jelölve), akkor biztosak lehetünk a sikerben. Őszintén szólva nekem a film nagyon tetszett, sőt, egészen odáig vagyok tőle, de azt azért még én is belátom (Mannal szembeni elfogultságom ellenére), hogy a mű itt-ott megül, és akit egyáltalán nem érdekelnek a dohányzás elleni perek és a köréjük felépített, alapos hejehuja, az halálra fogja unni magát rajta. Ez az apró nüánsz, amelyet az Oscar-várományos filmek nem engedhetnek meg maguknak még akkor sem, ha az egyéni ízlésvilágunk nem egyezik meg az Akadémia szájízével. Szóval Michael Mann alapos munkát végzett, majdhogynem zseniálisat, mivel a téma „érdektelensége" ellenére „feszültségekkel" teli filmet készített úgy, ahogy csak ő tud. Michael mindenre hagy időt, ha kell, percekig csak az esőcseppek halk csordogálását osztja meg velünk. Nekem ez tetszik, sőt, imádom az effajta tudatos rendezést kiélvezve annak összes pillanatát (ellentétben a körülöttem ücsörgőkkel, akik anno a harmadik perctől kezdve nyugtalanul fészkelődtek székükben). Szokásomhoz híven a történetről most sem írnék egyetlen sort sem, azt megteszik helyettem az életmódmagazinok és moziplakátok, valamint az összes média, melyet valaha is érdekelt a film és a mozi. „CSAK" szeretném mindenki figyelmét felkelteni, és meginvitálni erre a nem mindennapi alkotásra.

ASTERIX ÉS OBELIX

Rendezte: Claude Zidi
Főszereplők: Gérard Depardieu, Christian Clavier és Roberto Benigni
DVD specialitások:
Szinkron: magyar /Dolby Digital 5.1/,
Felirat:-
Kép: Szélesvásznú 16:9 (2.35 : 1),
Extrák:-
Forgalomba hozza: Flamex

Örvendetes tény, hogy a jó öreg kontinens olykor-olykor fel tudja venni a versenyt az amerikai filmdömpinggel szemben, sőt, olyan eredményeket is képes produkálni, melyek akár felül is múlják a legnagyobb blockbusterekét. A sikerfilm ezúttal is Franciaországból érkezett. A tavalyi év legnagyobb európai durranása, az ASTERIX ÉS OBELIX sorban utasította maga mögé a legjobb filmeket, és szinte minden országban a toplisták élén végzett. Eredményei felülmúlták Az ötödik elem című Luc Besson film sikerét is. A képregény-adaptáció története Krisztus előtt ötvenben kezdődik, és napjainkban éri el tetőpontját. Történt ugyanis, hogy majd 2050 évvel ezelőtt Caesar hadseregei elfoglalták Galliát, de a nagy és félelmetes Római birodalom sem bírt egy aprócska gall faluval, melynek lakói nem voltak hajlandók behódolni, és adót fizetni. A renitens falucska élén - némi túlzással - két karizmatikus figura állt, Asterix és Obelix. Caesar nem tűrheti, hogy egy maroknyi gall szembeszálljon vele, s a csetepaté megkezdődik.

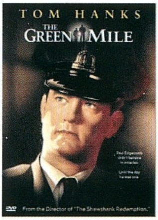
Ugorjunk most egy nagyot az időszámításunk szerinti 1959-be, amikor a zseniális rajzolópáros, René Goscinny és Alberto Uderzo megjelentette az első Asterix és Obelix képregény-füzetet. Öt év múlva a füzetecske már 50000 példányban kelt el, 1967-ben pedig a német kiadással együtt már milliós nagyságrendekben fogyott. Sorban készültek az Asterix rajzfilmek, melyek egész Európát meghódították. 1989-ben megnyílt az első Asterix vidámpark, és két évre rá Claude Zidi rendező elhatározta, hogy megfilmesíti a két gall szupersztár kalandjait. A nagy álom 1998-ban valóra vált, amikor elcsattant a csapó és a két főhős bőrébe olyan sztárok bújtak, mint Gérard Depardieu, Christian Clavier és az Oscar díjas Roberto Benigni.

Az ASTERIX JELENSÉG:

Több mint 280 millió eladott képregény 77 országban, 57 nyelven. 1997-ben több mint 2 millió látogató volt kíváncsi az Asterix vidámparkra. Hét egész estés rajzfilm. Napi 40 ezer látogató az Asterix Homepage-en.

HALÁLSORON

Rendezte: Frank Darabont
Főszereplők: Tom Hanks, David Morse, Michael Clarke Duncan, Bonnie Hunt, James Cromwell, Graham Greene, Harry Dean Stanton
DVD specialitások:
Szinkron: angol, spanyol /Dolby Digital 5.1/,
Felirat: magyar, angol, spanyol, portugál, héber, lengyel, görög, cseh, török, horvát
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: Produkciós információk (szöveges), A film előzetese, Interjúk, „Walking the Mile" - rövid werkfilm, benne interjú a szereplőkkel és Stephen Kinggel
Forgalomba hozza: Flamex



1935-ben olyan különös események történtek, amelyek Paul Edgecomb egész további életét megváltoztatták.

Paul akkoriban a Cold Mountain fegyház blokkparancsnoka volt, a „halálsoron". Így nevezték azt a halványzöld linóleummal borított néhány méternyi folyosót, amelyen az itt őrzött halálraítélt rabok életükben utoljára járnak végig - cellájuktól a hátsó traktusban felállított villamosszékig...

Ebben az évben az E blokkba új lakó költözött: a félelmetes termetű, fekete John Coffey, akit két kislány brutális és hidegvérű meggyilkolása miatt ítéltek villamosszék általi halálra. Bár Coffey termete tekintélyt parancsoló és félelmetes, s eleinte az őrök is attól tartanak, hogy nehéz lesz kordában tartani az óriást, hamar kiderül, hogy a rab valójában jólelkű, könnyen kezelhető és szellemileg kissé visszamaradott.

De más is kiderül a halálsor új lakójáról. Úgy tűnik, természetfeletti képességekkel van megáldva, megátkozva: gyógyítani képes, gyulladásokat szüntet meg egyetlen érintésével, vagy éppen életre kelti a holtakat - mint a halálsor egyetlen civil lakóját, egy kisegeret, amelyet az egyik pszichopata őr agyontaposott...

Edgecomb minél több időt tölt a különös rab közelében, annál inkább úgy érzi, hogy a férfi nem követhette el azt, amivel vádolják. Abban is hisz, hogy John Coffey az egyetlen, aki segíthetne a börtönparancsnok haldokló, agydaganatos feleségén - de tudja, hogy a parancsnok soha nem engedné meg, hogy a rab elhagyja celláját, és hozzáérjen a beteg asszonyhoz...

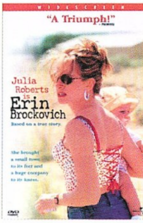
DVD

Stephen King egyik legjobb regényéből az a Frank Darabont készített maradandó filmremekművet, aki a horror nagymesterének egy másik novelláját már sikerrel vitte vászonra A remény rabjai címen!

ERIN BROCKOVICH

Rendezte: Steven Soderbergh
Főszereplők: Julia Roberts, Albert Finney, Aaron Eckhart, Peter Coyote
DVD specialitások:
Szinkron: angol, német /Dolby Digital 5.1/,
Felirat: magyar, angol, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, holland, bulgár, német, török, dán, svéd, finn, görög, norvég, arab
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: Az alkotók és szereplők bemutatása (szöveges), A film előzetese, Werkfilm (így készült...), Különálló zene-hangsáv, Pillantás a kulisszák mögé, illetve interjú az alkotókkal, Rövidfilm az igazi Erin Brockovich-ról, Kimaradt jelenetek a rendező kommentárjával
Forgalomba hozza: InterCom

Erin Brockovich egy reggel felkel, és elindul munkát keresni. Mivel meglehetősen makacs, nagyszájú és talpraesett, talál is: adminisztratív munkatárs lesz az egyik jól menő ügyvédi irodában. Attól a naptól kezdve az iroda élete végérvényesen megváltozik. A munkatársaknak hozzá kell szokniuk egy minden lében kanál titkárnő jelenlétéhez, akinek kihívó szoknyáinál már csak túlfejlett igazságérzete kibírhatatlanabb. Ráadásul Erin nem tesz lakatot a szájára. Mindenbe beleszól, és mindenről megvan a maga véleménye.
Amikor pedig az egyik ingatlanügy iratai között furcsa orvosi leletekre bukkan, nyomozni kezd. Nem érdekli, hogy ő csak tanulatlan irodai alkalmazott, utánajár az esetnek. És szörnyű titokra bukkan...



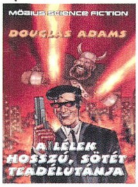
Az Erin Brockovich, zűrös természet forgatókönyvét az élet írta, mégis minden perce izgalmas, fordulatos, humoros és lehengerlő, akár maga Erin, akit a nagyszerű Julia Roberts (Oltári nő, Álljon meg a nászmenet!) alakít. Nem csoda, ha a film a mozikban is fantasztikus siker volt, és az Egyesült Államokban a DVD top-listákat is vezette!

Sasa

DVD

DOUGLAS ADAMS: A LÉLEK HOSSZÚ, SÖTÉT TEADÉLUTÁNJA

Kiadó: N&N Könyvkiadó (2000)
Fordító: Kollárik Péter

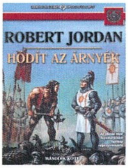


Kate nem akar Norvégiába repülni, de muszáj neki. Még a reptéren találkozik Thorral, a villámok istenével, aki szintén utazni szeretne, de se repülőjegye, se útlevele. Dühében villámot küld a jegykezelő pultba, emiatt Kate kórházba kerül. Az utazás ugrott. Dirk, a holisztikus magánnyomozó ötórás késéssel érkezik egyik ügyfeléhez, aki időközben elhalálozott. A rendőrség ideges, és nem akarják odaadni hősünknek a nevére kiállított borítékot (benne pénz), míg meg nem mondja, miként lett az áldozat öngyilkos. De ki az a gyerek, aki betöri Dirk orrát? Vagy a zöld szemű kaszás, aki feláll a szekrény mögül, majd egy gonosz dallamot fütyülve eltűnik? Kate és Dirk többször is találkoznak, de sosincs idejük egymásra. Az istenek pedig köztünk járnak, és nagyon unják magukat. A végén a halandókra ráesik egy vadászgép, Odin szolgáját felfalja egy új isten, aki Dirk kidobott hűtőszekrényéből szabadul ki.

Hát nem agyrém az egész?

ROBERT JORDAN: HÓDÍT AZ ÁRNYÉK II.

Kiadó: Beholder Kiadó (2000)
Fordító: Radnóti Aliz



Mire Perrin hazaér a Folyóközbe, ott már több idegen is tesz-vesz. Egy meghatározhatatlan létszámú trallokcsapat szabálytalan időközönként rajtaüt az elszigetelt tanyákon, a Fény Gyermekei pedig beveszik magukat két faluba, és várnak. Hősies csata után a folyóköziek viszszaverik a több ezer fős, enyészek által vezetett trallok csapatokat, majd kizavarják a fehérköpenyeseket. Nynaeve és Elayne Tachincóban olyan kulimászba keverednek, amelyből éppen csak sikerül kimászniuk. Rand al'Thor, az Újjászületett Sárkány elhagyja Rhuidean városát, ahol kapott ugyan válaszokat a kérdéseire, de a neheze még hátravan. Vajon sikerül-e meggyőznie a törzseket arról, hogy ő a kiválasztott?

Az Idő Kereke úgy tűnik, kicsit összegubancolta a szálakat, de nem aggódom, mire a végleges minta elkészül, minden és mindenki a helyére kerül. Nekem a sorozat eddigi kötetei közül ez tetszett a legjobban. Akik ismernek, nem is csodálkoznak ezen, hiszen a heroikus fantasy mindig is közel állt a szívemhez.

J. K. ROWLING: HARRY POTTER ÉS AZ AZKABANI FOGOLY

Kiadó: Animus Kiadó (2000)
Fordító: Tóth Tamás Boldizsár

Szerintem kevés olyan gyerek akad, aki utálja a nyári szünetet. Harry Potter viszont biztosan közéjük tartozik. Pedig ezen a nyáron – életében először – még születésnapi ajándékokat is kap. Marge néni látogatása viszont az utolsó csepp a sérelmek poharában. Harry varázsol egyet (persze nem szabadna), összecuccol, és elhagyja a gyűlölt házat. De mi lesz vele a szünidő hátralévő részében? És mi a csuda az a Kóbor Grimbusz? Arról nem is beszélve, hogy mit akarhat a szökött azkabani fogoly a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskola harmadéves tanulójától?

Harry és társai ismét (mint az első két részben is) mindenféle bonyodalmakba keverednek, de szerencsére ezeket is megússzák ép bőrrel. A végén pedig feltűnik a halvány remény, amely Harry szívét melegséggel tölti el. Úgy vélem, jogos a "tömeghisztéria", amelyet az amerikai olvasókból kivált. Csúcs jó. A folytatás karácsonyra várható Harry Potter és a tűz serlege címmel.

DAVID FARLAND: RÚNALOVAGOK II.

Kiadó: Excalibur Könyvkiadó (2000)
Fordító: Hajász Bertalan

Az egész történet versenyfutás az idővel. A több szálon futó cselekmény többször vesz olyan fordulatot, hogy az olvasó csak kapkodja a fejét.

Ilyen például az, amikor a Hét Monolitnál Gaborn és társai nem ölik meg a Farkasurat, hanem továbbmennek Longmot felé. Vagy amikor Longmot ostrománál meghal előbb Orden király, majd Borenson "közreműködésével" Sylvarresta király is.

Ekkor felmerült bennem a kérdés, vezetők nélkül hogyan tovább? És kik azok a szellemalakok, aki a borítón az ifjú Gaborn mögött állnak? Vajon mi a szerepük?

Longmot elestével egy fontos csatának vége ugyan, de az igazi háború csak ezután következik. Szerencsére beköszönt a tél, így tavaszig van idő felkészülni az újabb összecsapásokra. Az új Földkirálynak bizony nem lesz könnyű dolga. A folytatással kapcsolatban pedig akad egy lényeges kérdés: Észak és Dél Rúnaurai vajon képesek-e szövetségre lépni a fenyegető féreghorda ellen, vagy továbbra is egymást gyilkolásszák?

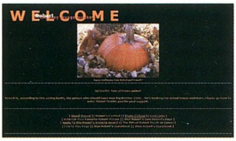
Vanda

KÖNYVEK

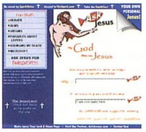
KRETÉNNET

A múltkori számunkban jólneveltségünkre hivatkoztunk, amiért egy hónap pihenőt tartottunk az online kreténségek végtelen tárházát bemutató ámokfutásunkban. Mint látható, a jólneveltség nálunk múlékony állapot, bár nyilván nagy megkönnyebbülésetekre szolgál, hogy kereteinket Csongor fél oldalra redukálta, amiért mellesleg fel fogom terjeszteni a Guru Köztársaság Del billentyűt formázó középkeresztjére. Mifelénk egyébként mindenkinek megvan a maga keresztje: az enyém például Laza (a törd.), aki a múltkori dózisból kigyilkolta a másik pálcikaemberes linket (a **www.sfdt.com**), mert túlfolyt a szöveg a boxon, és ő így tördel... (Ha megint kiirtja, akkor legközelebb megpróbálom a tartalomjegyzékbe elrejteni.)

No, csapjunk a levesbe, mint Robert! Hogy ki az a Robert? Robert, az Robert. Többek között ezt is megtudhatjuk a **sexyorangemonkey.cjb.net** címen elérhető site-on. Meg még sok mást is. Robert teljes neve például Robert. (Úgy, mint Madonnáé Madonna, csak Robert sokkal coolabb.) Robert Ohióban lakik, a főemlősök családjába tartozik, kedvenc színe a narancssárga, kedvenc itala pedig a Sex on the Beach. A site tele van ehhez hasonló értékes információkkal, a Gallery részében pedig szembesülünk Roberttel, amint repül, amint a Tom Sawyert olvassa és amint – hopp! – MEZTELEN! Vannak még „majom-related" és „non-majom-related" linkek is, de ezek közül a Monkey Island kimaradt. Szégyen.



Az internet-használók körében állandó vita tárgya, hogy melyik a legjobb kereső. Én mondjuk a Yurekát használom, de nyitott vagyok új dolgokra is. Allah szakállára esküszöm, hogy Jehova tanúinak melegen ajánlott a **www.askjesus.org** címen található kis darab, amellyel nemcsak, hogy kereshetnek, de a webkamera segítségével megtekinthetik magát Jézust is, amint e site-on dolgozik!



A szörfözésben megfáradt felhasználó alkalmasint megéhezik, minek következtében valami harapnivaló után néz. Az egyik legérdekesebb online-étterem a **www.ninjaburger.com** címen leledzik, amelyik azt ígéri, hogy ha 30 percen belül nem érkezik meg a megrendelt elemózsia, szeppukut fognak elkövetni. A különböző ninjaburgerek készítése az ősi japán múltban gyökerezik, és ha az itt rendelő hülye gaidzsin kíváncsi rá, néhány műhelytitokba is beavatják. A nindzsa például mindig párban főz: az egyik figyeli a hús minőségét és a sütés korrekt hőfokát, míg a másik az esetlegesen támadó ellenséget. A nindzsa minden nap órákat gyakorolja a puffancs levegőben történő szétvágásának művészetét, és az igazi nindzsa elérheti akár a hihetetlen 30 ppp-s (puffancs-per-perc) eredményt is! Ennél, és a futárok behatolási technikáit elemző kis képsorozatnál már csak az étlap tanulságosabb, például: „Hagymás Halálvirág – Különösen ausztrál nindzsabarátaink körében kedvelt. Katanával szeletelve, erősen átsütve. Nindzsasztikus!" Vagy: „Szamuráj Csirkeszendvics – Veszed? Szamuráj csirke! Hahaha. Ugyan igazi szamurájt nem tartalmaz (francba a hülye gyermekvédelmi törvényekkel!), de fűszeres szószt, paradicsomot és wasabit igen. Wasabit egyébként is kötelező rendelni, mert ha valaki ezt nem teszi, mélyen megsérti a konyhaszemélyzet önérzetét. Ugyanez a helyzet a kólával is: aki inkább szakét akarna, az is maradjon inkább a kólánál, mert ha a kóla elég jó a nindzsának, akkor elég jó lesz neked is. Remélem, felkeltettem érdeklődéseteket, és a site mottója szerint jártok el, hogyaszongya: „Rendelj, vagy megdöglesz!"

Spot

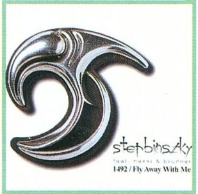
CD

ÁKOS HŰSÉG

Ha vannak még néhányan Magyarországon, akik tudnak igényes popzenét csinálni, akkor azok egyik legjelesebbike Ákos. Töretlen népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy november második hetéig több mint 20 000 db (ez az aranylemez kvótája) fogyott el új CD-jéből. Azonban akárhogy is veszszük, két éve nem jelent meg új lemeze (Ikon). Jó, jó, tudom, hogy volt azóta Best Of CD, angol nyelvű kiadvány, meg sok más egyéb, de azok akkor sem az igaziak egy albumhoz képest. De megérte várni, hűségesnek lenni, a külső stílusváltással együtt az új lemez némileg futurisztikus lett, de leginkább továbbra is igényes (gondolok itt a profi hangszerelésre és masteringre) ill. filozofikus. Természetesen – már megszokottan – megtalálható a Multimedia Builderrel készített, igen látványos kis extra rész is a lemezen, amely tartalmazza a dalok MP3 változatait, fotókat és egy Windows Theme-et is. A címadó Hűség forgatása igen érdekesen és rendhagyóan zajlott, ún. Motion Control technikát alkalmaztak (amelyet itthon eddig még csak néhány nagy költségvetésű reklámban használtak), ami azt teszi lehetővé, hogy egyszerre, egymás mellett Ákos eljátsszon egy Angyalt, egy Papot és egy Katonát is.

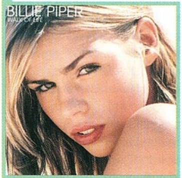
Akinek pedig mindez kevés lenne, és élőben szeretné meghallgatni az új lemezt és más Ákos sikereket, az megteheti a SAP Rendezvénycsarnokban november 23-24-én, a hivatalos lemezbemutatón.

STERBINSZKY 1492 / FLY AWAY WITH ME (BEHARANGOZÓ MAXI)



Magyarország legnépszerűbb lemezlovasa, Sterbinszky Károly valami egészen újba vágta képzeletbeli fejszéjét. Nevezetesen abba, hogy elkészítse első szólólemezét, amely sorrendben e maxival együtt a nyolcadik (!) saját CD-je lesz. Ez rendhagyó azért is, mivel szóló próbálkozást tőle utoljára '98-ban, az E-Play Next One-on hallhattunk. A maxin a klipesített Vangelis melódia felújított, cinekben és dobokban gazdag, szállós, trance-esített változata hallható, amely minden kétséget kizáróan méltó „felújítás" nagy elődhöz képest. Apró érdekesség, hogy a klipjét több mint 100 ember készítette, a különleges trükkök létrehozásához pedig a Quantel számítógépes rendszerét hívták segítségül (amelynek fejlettebb változatával készítették a Mátrix és a Titanic látványos effektjeit), ezek tudatában már csak hab a tortán, hogy a 4 perc 16 másodperces klip elkészítése nyolcmillió forintra rúgott végül!

BILLIE PIPER - WALK OF LIFE



Végre, végre itt van, amire már oly sokan vártunk, nevezetesen a nyár két nagy rádiósslágerét szolgáltató Billie Piper új albuma. Akinek a Day & Night és a Something Deep Inside című slágereivel sikerült az amúgy kétszereplős női pop-dance vonalat háromszereplőssé alakítania. Stílusa valahol Britney és Christina Aguilera között van, talán az utóbbihoz egy picit közelebb is áll. Billie-nek előnyére írható még, hogy nem annyira megcsinált szépség, mint az előbbi két hölgyemény. Az albumon a pop és a rock határain mozgó érzelmes, vidám dalok vannak többségben.

KARÁCSONYI AKCIÓ

Közel 50 féle nyelvoktató CD és szótár,
Oktató és ismeretterjesztő programok
4-15 éves korig,
Több, mint 300 féle CD-ROM...

CD Multimédia
Europress Hungary

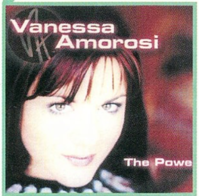
10-20% KEDVEZMÉNY

AKCIÓS ÁRAINK:

3D Garden Designer	7.500,-	Games Factory	29.900,-
3D Interior Designer	7.500,-	Gépírásoktató	3.990,-
A II. világháború története	4.500,-	Gone Fishin'	4.990,-
Ablak-Zsiráf	3.990,-	Háború és Háború	4.990,-
Acélmadarak	2.690,-	Interactive Sailing	4.990,-
Az Óceán Világa	3.990,-	Kínai Falatok	3.990,-
Art Attack	9.900,-	Klik & Play	3.990,-
Budapest CD	3.990,-	Plane Crazy	4.490,-
Do It Yourself	7.500,-	Rally Championship	6.990,-
Easy ABC	2.490,-	Rayman Junior	5.990,-
Theocracy	4.990,-	Sakkoktató	4.990,-
Seven Kingdoms 2	6.990,-	Seregszemle	2.590,-
Shadow Company	3.990,-	Target English	4.990,-
Rayman 2	5.990,-	Zielpunkt Deutsch	4.990,-

www.cdmultimedia.hu

1054 Budapest, Zoltán u. 13
Tel.: 353-1898, Tel/Fax: 332-9923
e-mail: cdmm@cdmultimedia.hu



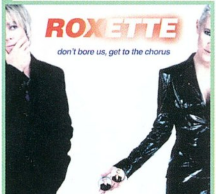
VANESSA AMOROSI THE POWER

Vanessa Amorosi 19 éves ausztrál lány, aki idén atombombaként robbant be a világ könnyűzenei életébe olyan slágerrel, amely igazából a második single-je – az első a Have a Look –, és ráadásul már rég meg is jelent, 1999. novemberében (ilyenkor érezhető igazán, hogy milyen messze van Ausztrália :-). Az Absolutely Everybody igazából az idei Sydney-i Nyári Olimpiával együtt ütött nagyot, ahol Vanessa a megnyitó gálán és a záró ünnepélyen is fellépett, így hangja és tehetsége a világ legtávolabbi tájaira is eljuthatott több milliárd emberhez. A másik nagy sikere, a Heroes Live Forever az idei olimpia hivatalos himnusza lett, kevesen tudják, de ez volt az a gyönyörű dal, amelyet itthon is olyan sűrűn játszottak a közvetítések során, általában a dicsőséges pillanatok aláfestéséhez (megjegyzem, sajnos ez a dal nincs rajta a CD-n :-(. Ez a hiányosság nagy hiba még akkor is, ha kárpótlólag pl. rajta van a szintén sokat játszott Everytime I Close My Eyes, amely szintén érzelmes, lassú melódia. A mai elkorcsosult zenei világban Vanessa Amorosi The Power című albuma igazán kellemes színfolt, amely szinte mindenki számára tartalmaz kellemes, fogyasztható dalokat. Ha kinézetre nem is Britney vagy Christina, de a hangja és a számai… csodálatosak!

SPICE GIRLS FOREVER

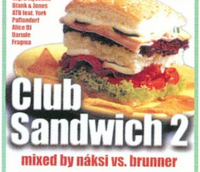
A „Forever", azaz Örökké olyan szó, amely mindent megmagyaráz, roppant találó albumcím ettől a kultusz teremtő zenekartól, amely a kilencvenes évek női Beatlesévé nőtte ki magát, legalábbis a szigetországbeliek számára mindenképpen. A lányok új lemezükkel bizonyítják, hogy az óriási sikerek mámorából és ellentéteiből (na meg elszállásaiból) is fel tudtak állni. Pedig nagyon úgy tűnt '98-ban - Geri Halliwell kiszállásával (és önállósodásával) -, hogy a töretlen '96-os sikerek megtörnek, és a zenekar szétesik, de hát, mint tudjuk, nem így lett. Igaz, mára már szinte mind rendelkeznek szóló próbálkozásokkal (Mel C-nek és Mel B-nek már megjelent az önálló albuma, Victoria Beckham pedig a Trusteppersszel szólózik), tehát mondhatjuk, hogy kiélhették magukat :-). Külön-külön is tehetségesek ugyan, de együtt még jobbak, és ezt ők is tudják. Az új album remélhetőleg még sok meglepetést és kellemes percet fog hozni a hallgatóknak, az első ilyen a Holler, amelyet már a rádiók és TV-k is előszeretettel játszanak.

ROXETTE - GREATEST HITS



Azt hiszem, nem túlzás azt mondani, hogy az Abba után a Roxette Svédország legismertebb zenekara. Bár lehet, hogy sok mostani tininek nem mond semmit a neve, mivel az utóbbi pár évben kissé leálltak, nem siettek slágereket gyártani, na de előtte… A fenti mondatokból, azt hiszem, kiderülhetett, hogy annak idején (általános iskolás koromban) nagy Roxette rajongó voltam, minden lemezük megvan, mondhatom, hogy nagyot alkottak akkor. De a kilencvenes évek második felére, a csúcson valahogy lefékeztek, jött, ami jönni szokott: házasságok, gyerekek stb., és napjainkra már-már szinte teljesen leálltak. Pedig könnyű pop-rock muzsikájuk annak idején méltán volt népszerű, gondoljunk csak Lookra, a Joyride-ra, How Do You Dora vagy akár a Sleeping in My Carra. A mostani Greatest Hits nem tartalmaz egyetlen új dalt sem, kizárólag a klipesített slágereik kaptak rajta helyet, azaz gyakorlatilag a 16 legnagyobb Roxette single. Mindenesetre reméljük, ez még nem a vég!

CLUB SANDWICH 2.



Tavaly ilyenkor jelent meg a Náksi vs. Brunner formáció nevével fémjelzett mixlemez első része olyan sikerrel, hogy mára már be is „aranyozódott". A mostani folytatás, úgy érzem, zenei és hangulati szempontból is felülmúlja elődjét, átfogóan tartalmazza az elmúlt hónapok euro house és trance slágereit. Annak ellenére, hogy viszonylag kommersz zenékről van szó (olyanokról, amelyeket nemcsak diszkókban, hanem a hazai rádiókban, de legfőképpen a VIVA-n lehet hallani), meg kell hagyni, hogy Náksiék jól válogattak, sikerült - néhány kakukktojástól eltekintve - friss, és kategóriájukon belül igényesebb slágereket összeválogatniuk (pl.: ATB Fields Of Love-ja, vagy Darude Sandstormja itt hallható először). A ún. „DJ kézimunka" különösen mókásan hangzik a hallottak alapján, főleg, ha ketten csinálták :-), hogy úgy mondjam, nem vagyok 100%-osan meggyőződve, hogy így dolgoztak, de meg kell hagyni, hogy egy-két töréspontól eltekintve :-(a 22 számos egyveleg igen jól hangzik, kisebb bulikon, nagyobb lemezpark híján jól jöhet!

DANCE MAGIC

Újabb Universalos válogatást üdvözölhettünk a Dance Magickel, amely úttörőnek számít kategóriájában, mivel náluk ehhez hasonló „gyűjtő" lemez még nem jelent meg, ennélfogva sok olyan neves felvétel hallható rajta, amely még más válogatásokon/mix CD-ken nem volt hallható (tehát nem mondható, hogy lenne a kiadványnak konkurenciája). Ez az előbbi aprócska kis tény pedig még azt is feledtetni tudja, hogy jó néhány dal nem a legfrissebb sodrásból való. Mondanom sem kell, hogy a címhez méltóan a könnyed dance felvételek vannak többségben a lemezen, nevesítve: Darude, C.O.P. Project, Vanessa Amorosi, Masterboy, Paul van Dyk, Rollergirl stb.

JUNIOR : MIX

A szokott periódus szerint (fél év) itt van hazánk legtöbb mixlemezen szereplő DJ-jének legújabb, már a karácsonyi időszakra összpontosított CD-je. Az ismert roxys lemezlovas továbbra is folytatja a régi utat, azaz marad a pumpálós funk és vocal house-nál, középtájon némi trance kiállással. A 17 számos mixben megbújik két saját remix is (Eddie Amador – Rise és Bonanza B. – Induljon a Banzai, ami igazán kellemes meglepetés), ill. egy-két „örökzöld" klasszikus is visszatér, pl.: az Energy 52 Café Del Marja, amelyhez a DJ-k (itthon is) a mai napig is szívesen nyúlnak. Mindent összevetve messze nem a legjobb Junior mix, tud ő ennél sokkal klasszabbat is. A rádióműsor hallgatói biztos nem fognak csalódni kedvencükben, én azonban úgy érzem, az adott zenei áradatban lehetett volna jobbat is készíteni.

Szabó Dani (freeboy)
freeboy@buli.net

CD

GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
MC
Őrizzük meg szellemüket!
... a VIDEOTON
által gyártott
MC-n, CD-n, és DVD-n!
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD ROM
DVD VIDEO
Radnóti Miklós
(1909-1944)
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
IFPI L201
1988
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
VTCD VIDEOTON Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár, Pf.:175.
VTCD

KÖVETKEZŐ SZÁM

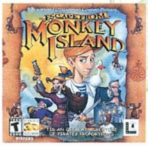
GIANTS

A Sacrifice mellett ez volt az a játék, mely igazán "ütött" az Interplay standján. A Shinyra jellemző eszméletlen grafika mellé kiváló játékmenet is párosul a Giantsben. Kihagyhatatlan!!!

GUNMAN CHRONICLES

A Half-Life sikere után nem volt kétséges a folytatások piacra dobása. A Gunman Chroniclest ugyan már nem a Valve fejlesztette, de ettől függetlenül nagyon sokat várunk ettől a címtől. Ez az FPS kivételesen a magányos játékosoknak készült, akárcsak a nagy előd.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

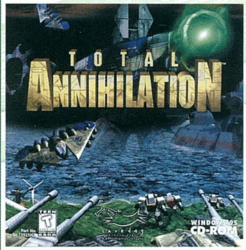


Két év nászút után a Guybrush házaspár visszatért közénk. Időközben a rajzolt kalandjáték átalakult kissé. Örökölte a Grim Fandango 3D-s motorját, s hősünk most már 2000-es színvonalon száll szembe a szellemkalózokkal. A LucasArts nagy dobásának végigjátszását a karácsonyi PC Guruban olvashatjátok.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN

TOTAL ANNIHILATION

Jó hírünk van a stratégiai játékok szerelmeseinek. Hosszas alkudozás után sikerült megszereznünk a Total Annihilation licencjogait, s így a karácsonyi PC Gurun a 2 CD-s Total Annihilationt találjátok. Nem hanyagoljuk el persze a demó CD-t sem, így a fa alá már a ... CD-s PC Gurut tudjátok letenni. Kötve hiszem, hogy lenne olyan játékos, aki nem ismeri ezt a nevet. Ez volt az első olyan valós idejű stratégia játék, melyben kihasználhattuk a terep adta lehetőségeket. A magaslatok elfoglalásával az egységeink hatósugara megnő, a fák között fedezékbe húzódhatunk, s még sorolhatnám tovább a trükköket. A küzdelem vízen, földön és levegőben folyik 50 küldetésen keresztül. A hadjáratok befejezésekor sem kell kétségbeesni, az internetről rengeteg új egységet és pályát lehet letölteni.



Gépigény:
Pentium 100, 16 MB RAM, 4X CD-ROM

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2000. DECEMBER ...-ÉN JELENIK MEG.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Mocsáry József
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
LABEL FUTURA EXTRAVAGANZA
FORRAI ÉS TSA BT.
EMAIL AND COMMENTS: NEXUS@PHILOSLABS.COM

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Lapigazgató: Berényi Zoltán
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Boruzs Krisztina (06) 309-917-869
Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. II. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 22057/hó

A MATESZ 2000. III. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 21975/hó
2000. októberi szám eladott példányszáma: 22722
A PC GURU e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1496 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3528 Ft (3 szám),
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Klipsch A LEGEND IN SOUND

TERRATEC®

Terratec DMX Xfire 1024
4 csatornás 3D hangkártya

4 hangszóró kimenet
A3D, EAX1.0 es EAX 2.0
teljes S/PDIF bemenet
digitális bemenet (optikai és koax) 32/44.1/48KHz
digitális kimenet (optikai és koax) 32/44.1/48KHz
directX hardveres gyorsítás
DLS hullámtábla szintetizátor
AC3 pass thru (DVD/Dolby Digital)

KLIPSCH THX–minősített
professzionális PC-s hangszórórendszerek

Pro Media 2.1 (200W sinusos teljesítmény)
Pro Media 4.1 (400W sinusos teljesítmény)

PIXEL Multimédia

a multimédia középpontjában

ACS 54
frekvencia átvitel: 38Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 20W mélysugárzó (fa): 20W jel/zaj viszony: 65dB

ACS 56
frekvencia átvitel: 30Hz-18KHz
szatelit hangszórók: 35W mélysugárzó (fa): 35W jel/zaj viszony: 65dB

aki a GURUt felmutatja, 5% kedvezményt kap

Amerika legnagyobb
VGA OEM gyártója Magyarországon

a teljes Nvidia GeForce2 család kapható:
GeForce2 MX 32MB
GeForce2 GTS 32MB DDR
GeForce2 GTS 64MB DDR
GeForce2 Ultra 64MB DDR

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

visiontek

nVIDIA

Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13. tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu

nyitatartás: H–Cs 10-18, P 10-17

Mind tökéletes.

A világ legnagyobb monitorgyártójaként a Samsung Electronics arra törekszik, hogy az innovatív megoldásokra épülő termékek alkalmazása természetes igény lehessen. A számítógép-monitorok evolúciójában a sík képernyőfelület a precizitás megteremtője. A Samsung fejlesztéseinek középpontjában a végfelhasználó áll, ezért kibővítettük a síkképcsöves termékválasztékunkat. A legkorszerűbb technológia mostantól mindenki számára elérhető.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.hu